

**PERANCANGAN *POP UP BOOK AND SOUND***  
**TEMBANG DOLANAN SEBAGAI MEDIA**  
**PENGENALAN ALAT MUSIK GAMELAN**

**TUGAS AKHIR KARYA**

Untuk memenuhi sebagai persyaratan  
Mencapai derajat Sarjana S-1  
Program Studi Desain Komunikasi Visual  
Jurusan Desain



**OLEH**

**ILHAM MUSYafa ASYA ARI**

**NIM 12151125**

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN**

**INSTITUT SENI INDONESIA**

**SURAKARTA**

**2018**

**PENGESAHAN**

**TUGAS AKHIR KARYA**

**PERANCANGAN *POP UP BOOK AND SOUND*  
TEMBANG DOLANAN SEBAGAI MEDIA  
PENGENALAN ALAT MUSIK GAMELAN**

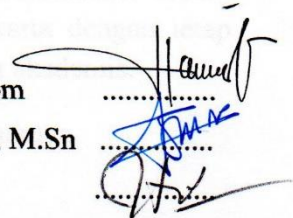
Oleh

**ILHAM MUSYABA ASYA ARI**  
NIM 12151125

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji  
pada tanggal 30 Juli 2018

Tim Penguji

Ketua Penguji : Fitri Murfianti, S.Sos., M.Med.Kom .....  
Penguji Bidang : Asmoro Nurhadi Panindias, S.Sn., M.Sn .....  
Pembimbing : Handriyotopo, S.Sn., M.Sn. ....



Deskripsi karya ini telah diterima sebagai  
salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn)/Sarjana  
Terapan Seni (S.Ds) pada Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta, 6 Agustus 2018  
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain



**Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.A.**  
NIP. 197207082003121001

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ilham Musyafa Asya Ari

NIM : 12151125

menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir Karya berjudul:

Perancangan *Pop Up Book And Sound* Tembang Dolanan  
Sebagai Media Pengenalan Alat Musik Gamelan

adalah karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiarisme dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari, terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiarisme, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Selain itu, saya menyetujui laporan Tugas Akhir ini dipublikasikan secara online dan cetak oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, 6 Agustus 2018

Yang menyatakan,



**Ilham Musyafa Asya Ari**  
**NIM. 12151125**

## **PERSEMBAHAN**

*Karya Tugas Akhir ini dipersembahkan untuk kedua orang tua yang senang tiasa  
memberi dukungan untuk terus berkarya*



### **MOTTO**

*“Kegegalan adalah keberhasilan yang tidak terjadi.*

*Gagal ya gagal aja tinggal coba lagi, jangan jadi pengecut”*

*“Motivator bilang “Badai pasti berlalu”*

*Mungkin dia lupa kalo “Hari yang cerah juga pasti berlalu”*

*Kalo kata Ronggo warsito yang penting adalah “elling lan waspodo””*



## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yng telah memberikan rahmat dan karunianya, sehingga tugas akhir yang berjudul *PERANCANGAN POP UP BOOK AND SOUND* TEMBANG DOLANAN SEBAGAI MEDIA PENGENALAN ALAT MUSIK GAMELAN berjalan dengan sesuai rencana. Tanpa adanya dukungan dan doa, saya tidak akan bias menyelesaikan tugas akhir ini, untuk itu dengan hormat dan kerendahan hati, saya ingin mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Dr. Drs Guntur, M.Hum, Rektor Institut Seni Indonesia Surakarta.
2. Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.A, Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta.
3. Dr Ana Rosmiati, S.Pd., M.Hum, Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.
4. Asmoro Nurhadi Panindias, S.Sn., M.Sn, Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta.
5. Handriyotopo, S.Sn.,M.Sn, selaku dosen pembimbing, terimakasih atas semu saran yang diberikan dan diskusi - diskusi yang sangat berguna sehingga tugas akhir berjalan dengan lancar.

6. Dosen Fakultas Seni Rupa Dan Desain Indonesia Surakarta atas ilmu yang diberikan selama menjalani perkuliahan.
7. Drs. Santoso dan Ibu Siti Juariah dan adik Afif Rachman Arfas atas semua doa, dukungan, arahan kasih sayang yang tak pernah habis, terimakasih karena selalu memberikan motivasi yang tak kunjung surut.
8. Sahabat – sahabat terbaik Siput, Baidowak, Ovel, Om Baba terima kasih atas segala kegilaan dan kebodohan yang pernah diciptakan, terima kasih telah membuat mata saya terbuka mengenai kehidupan di dunia yang ternyata hanya mampir untuk bercanda dan menertaiwai diri kita masing-masing.
9. Terimakasih untuk Nanda Kesuma Devi yang telah bersedia untuk membantu menyelesaikan revisi laporan tugas akhir.
10. Terimakasih kepada teman-teman angkatan 2012 dan 2013 yang tidak bisa saya sebutkan namanya satu per satu, yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk membantu proses *display* untuk pameran tugas akhir.
11. Mas Hafez Achda pendiri Impian Studio, terimakasih telah memberikan workshop yang menarik di tengah kebingungan dalam merancang sebuah buku *pop up*. Sukses selalu untuk Impian Studio.
12. Mbak Asa Laily pendiri Sampan Mimpi, terimakasih telah mau berbagi tentang tugas akhirnya tentang *pop up book* juga, terimakasih

juga sudah meminjamkan beberapa koleksi buku *pop up* nya yang sampai sekarang belum saya kembalikan.

13. Mas Lulus Amstrong pendiri SondWork, terimakasih telah membantu membuatkan musik yang menyenangkan untuk tembang dolanan yang terdapat pada karya ini.

14. Mas Yoyok pakar elektronik, terimakasih telah membuatkan komponen elektronik untuk kotak musiknya, semua yang saya kira mustahil jadi kenyataan

15. Terimakasih kepada semesta, pohon – pohon yang selalu menyediakan kertas – kertas terbaik untuk dijadikan sebuah karya *pop up* yang banyak menghabiskan kertas, semoga karya ini bisa bermanfaat untuk orang lain.

## ABSTRAK

**Perancangan *Pop Up Book and Sound* Tembang Dolanan Sebagai Pengenalan Alat Musik Gamelan. NAMA: Ilham Musyafa Asya Ari NIM. 12151125. Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual.**

Kesenian tradisional Jawa banyak macamnya, salah satunya adalah seni *tembang dolanan* yang diiringi dengan gamelan jawa. Saat ini dalam mata pelajaran sekolah siswa SD (sekolah Dasar) di Surakarta sangat jarang diperkenalkan, karena pada kenyataannya *instrument* gamelan tidak dimiliki atau jarang ada sebagai laboratorium pembelajaran. Pembelajaran *tembang dolanan* diiringi instrumen gamelan dianggap kurang menarik dan ketinggalan jaman, meskipun ada instrument campursari atau organ tunggal. Perancangan buku *pop up book tembang dolanan* ini diciptakan, sebagai media ajar yang baru bertujuan agar lebih menarik generasi masa kini terutama anak-anak sekolah dasar untuk mengenal kembali kebudayaan musik tradisi yang sarat akan makna yang keberadaannya sudah mulai dilupakan. Metode penciptaan ini dimulai dengan riset dan wawancara ke sekolah-sekolah dasar di Surakarta, melakukan *brainstorming*, eksplorasi ide, penciptaan naskah, *sketsa*, layout, *dummy*, dan *artwork*. Media promosi untuk memperkenalkan *Pop up book* ini melalui media lini atas yaitu website atau media sosial dan media pendukung seperti pensil warna, *totebag*, pin dan *sticker*, sebagai bentuk untuk menyadarkan arti pentingnya mencintai budaya lokal pada tembang dolanan.

Kata Kunci : *Pop up Book*, Gamelan, Tembang Dolanan, media promosi.

## **ABSTRACT**

***Designing POP Up Book and Sound Tembang Dolanan As Introduction to Gamelan Musical Instruments for Elementary Schools in Surakarta. NAME: Ilham Musyafa Asya Ari NIM. 12151125. Study Program S-1 Visual Communication Design.***

*Traditional Javanese art of many kinds, one of which is the art of dolanan tembang which is accompanied by Javanese gamelan. Currently in school subjects elementary school students in Surakarta are very rarely introduced, because in fact the gamelan instruments are not owned or rarely exist as a learning laboratory. Learning dolanan songs accompanied by gamelan instruments are considered less interesting and outdated, although there is a campursari instrument or single organ. The design of this pop up book book of dolanan tembang was created, as a new teaching medium aimed to make it more interesting for today's generation, especially for elementary school children to get to know the culture of traditional music which is full of meaning whose existence has been forgotten. This method of creation begins with research and interviews to elementary schools in Surakarta, brainstorming, exploring ideas, creating manuscripts, sketches, layouts, dummy, and artwork. Promotional media to introduce Pop up book is through the media of the top line of the website or social media and supporting media such as color pencils, totebag, pins and stickers, as a form to awaken the importance of loving the local culture in tembang dolanan.*

***Keywords: Pop up Book, Gamelan, Tembang Dolanan, promotion media.***



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN/MOTTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xxi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Gagasan Penciptaan .....	8
C. Tujuan Penciptaan .....	9
D. Manfaat Penciptaan .....	9
1. Manfaat Teoritis .....	10
2. Manfaat Praktis.....	10
E. Tinjauan Sumber Penciptaan .....	11
F. Landasan Penciptaan .....	16
G. Metode Penciptaan.....	31
H. Sistematika Penulisan .....	51
<b>BAB II <i>POP UP BOOK AND SOUND GAMELAN</i> .....</b>	<b>52</b>

A. Musik Gamelan dan Instrumen.....	52
1. Karawitan dan gamelan.....	52
2. Perangkat Gamelan .....	53
3. Jenis-jenis Instrumen.....	57
B. Buku Sebagai Sumber Pengetahuan .....	60
1. Arti Buku.....	60
2. Buku Pelajaran .....	60
3. Penilaian Buku Pelajaran .....	61
4. Buku Bergambar .....	63
C. <i>Pop Up Book</i> Dalam Desain Komunikasi Visual.....	66
1. <i>Pop Up Book</i> .....	66
2. Teknik <i>Pop Up Book</i> .....	68
3. Manfaat <i>Pop Up Book</i> .....	84
4. Estetika <i>Pop Up Book</i> dalam Desain Komunikasi Visual .....	86
D. Peran Audio <i>Pop Up Book and Sound</i> .....	92
1. Media Audio Visual .....	92
2. Manfaat Audio dalam <i>Pop Up Book</i> .....	93
<b>BAB III PERANCANGAN KREATIF .....</b>	<b>96</b>
A. Tujuan Kreatif .....	96
B. Strategi Kreatif .....	96
1. Target Market dan <i>Target Audience</i> .....	96
2. Faktor Geografis dan Psikologis .....	97
C. Metode Perancangan .....	97
1. Menentukan Tema.....	97
2. Menentukan Judul <i>Pop Up Book</i> .....	98
3. Menentukan Gaya Ilustrasi.....	98
4. Menentukan Konsep Warna .....	99

5. Menentukan Gaya Penulisan .....	100
6. Menentukan Jumlah Halaman .....	100
7. Menentukan Typografi .....	101
8. Menentukan <i>Storyline</i> .....	101
9. Meentukan Sketsa .....	104
D. Konsep Perancangan .....	139
1. Sketsa .....	139
2. Sketsa <i>Dummy</i> .....	140
3. <i>Scanning</i> .....	140
4. <i>Colouring</i> .....	140
5. Cetak.....	140
6. <i>Cutting</i> .....	141
7. Merangkai.....	141
8. <i>Finishing</i> .....	141
E. Teknik Pelaksanaan .....	141
1. Desain Judul .....	142
2. Desain <i>Cover</i> .....	142
3. Perancangan Halaman .....	145
4. Media Perancangan .....	146
5. Target Karya.....	147
F. Perancangan Musik <i>Box</i> .....	147
1. Recording Tembang Dolanan.....	147
2. Rangkain Elektronik Musik <i>Box</i> .....	150
3. Musik <i>Box Cassing</i> .....	152
G. Media Promosi .....	180
1. <i>Website</i> .....	180
2. <i>Instagram</i> .....	184
3. <i>Youtube</i> .....	184

4. Poster.....	185
5. <i>X-Banner</i> .....	185
6. <i>Tote Bag</i> .....	186
7. <i>Pin</i> .....	186
8. <i>Sticer</i> .....	187
9. <i>Paper Page Colouring</i> .....	187
10. <i>Pensil Warna</i> .....	187
<b>BAB IV PROSES DESAIN</b> .....	188
A. Konsep Kreatif .....	188
1. <i>Cover Pop up Book</i> Tembang Dolanan .....	188
2. <i>Halaman Pop up Book</i> Tembang Dolanan .....	189
3. <i>Headline Cover Buku</i> Tembang Dolanan .....	201
B. Media Promosi .....	202
1. Website .....	202
2. Instagram .....	203
3. Youtube.....	204
4. <i>X-Banner Lounching</i> .....	204
5. <i>Poster Lounching</i> .....	205
6. <i>Tote Bag</i> .....	206
7. <i>Pensil Warna</i> .....	207
8. <i>Paper Page Colouring</i> .....	209
9. <i>Pin</i> .....	209
10. <i>Sticer</i> .....	210
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	211
<b>LAMPIRAN</b> .....	217

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 : <i>The Space Shuttle Action Book</i> .....	11
Gambar 2 : <i>Sound Books Rasa Sayang</i> .....	12
Gambar 3 : <i>Pop Up Book Dongeng</i> .....	14
Gambar 4 : <i>Pop up Book Ande – Ande Lumut</i> .....	15
Gambar 5 : Instrumen Gamelan .....	18
Gambar 6 : <i>Pop up book of Clasic Tales</i> .....	27
Gambar 7, : Sistematika dalam pernciptaan karya .....	37
Gambar 8 :Tabel Proses Strategi Promosi .....	50
Gambar 9 : Teknik <i>Angel of Crease</i> .....	69
Gambar 10 : Teknik <i>Shape of Slit</i> .....	69
Gambar 11 : Teknik <i>Asymetric Stil</i> .....	70
Gambar 12 : Teknik <i>Asymetris Angel</i> .....	70
Gambar 13 : Teknik <i>Generation</i> .....	71
Gambar 14 : Teknik <i>Cut Away</i> .....	71
Gambar 15 : Teknik <i>Angels of Creases</i> .....	72
Gambar 16 : Teknik <i>Shape of Crease</i> .....	72
Gambar 17 : Teknik <i>Asymetric Slit</i> .....	73
Gambar 18 : Teknik <i>Asymetric Montain</i> .....	73
Gambar 19 : Teknik <i>Generation</i> .....	74
Gambar 20 : Teknik <i>Cut Aways</i> .....	74



Gambar 21: Teknik <i>Multi Slit</i> .....	75
Gambar 22 : Teknik <i>Steps</i> .....	75
Gambar 23 : Teknik <i>Wings</i> .....	76
Gambar 24 : Teknik <i>V-Vold</i> .....	76
Gambar 25 : Teknik <i>Floating Layers</i> .....	77
Gambar 26 : Teknik <i>Scenery Flat</i> .....	77
Gambar 27 : Teknik <i>Straps</i> .....	78
Gambar 28 : Teknik <i>Diagonal Box</i> .....	78
Gambar 29 : Teknik <i>Square on Box</i> .....	79
Gambar 30 : Teknik <i>Cylinder</i> .....	79
Gambar 31 : Teknik <i>Trellises</i> .....	80
Gambar 32 : Teknik <i>Trellises move</i> .....	81
Gambar 33 : Teknik <i>Rotating Disc</i> .....	81
Gambar 34 : Teknik <i>Sliding Motion</i> .....	82
Gambar 35 : Teknik <i>Pull Up Planet</i> .....	83
Gambar 36 : Teknik <i>Pivoting Motion</i> .....	83
Gambar 37 : Teknik <i>Dissolving Scenes</i> .....	83
Gambar 38 : Inspirasi gaya ilustrasi .....	99
Gambar 39: Sketsa Halaman 1 - 2 Alternatif 1 .....	105
Gambar 40: Sketsa Halaman 1 - 2 Alternatif 2 .....	105
Gambar 41 : Sketsa Terpilih Halaman 1 – 2 <i>Tembang Lir Ilir</i> .....	106
Gambar 42 : Sketsa Dummy Halaman 1 -2 <i>Tembang Lir-ilir</i> .....	107

Gambar 43 : Sketsa Halaman 3 - 4 Alternatif 1 .....	108
Gambar 44 : Sketsa Halaman 3 – 4 Alternatif 2 .....	108
Gambar 45 : Sketsa Terpilih Halaman 3 - 4 Tembang <i>Suwe Ora Jamu</i> .....	109
Gambar 46 : Sketsa Dummy Halaman 3 - 4 Tembang Sue Ora jamu .....	110
Gambar 47 : Sketsa halaman 5 - 6 alternatif 1 .....	111
Gambar 48 : Sketsa halaman 5 - 6 alternatif 2 .....	112
Gambar 49 : Sketsa terpilih halaman 5- 6 Tembang <i>Gundul Pacul</i> .....	112
Gambar 50 : Sketsa Dummy Halaman 5 - 6 Tembang <i>Gundul Pacul</i> .....	113
Gambar 51 : Sketsa halaman 7 -8 alternatif 1 .....	114
Gambar 52 : Sketsa halaman 7 - 8 alternatif 2 .....	115
Gambar 53 : Sketsa Terpilih Halaman 7 – 8 Tembang <i>Menthok</i> .....	115
Gambar 54 : Sketsa Dummy Halaman 7 - 8 Tembang Mentok .....	116
Gambar 55 : Sketsa halaman 9 - 10 alternatif 1 .....	117
Gambar 56 : Sketsa halaman 9 - 10 alternatif 2 .....	118
Gambar 57 : Sketsa terpilih halaman 9 - 10 <i>tembang Padang Bulan</i> .....	118
Gambar 58 : Sketsa Dummy Halaman 9 - 10 Tembang Padhang Bulan ...	119
Gambar 59 : Sketsa halaman 11 – 12 alternatif 1 .....	120
Gambar 60 : Sketsa halaman 11 -12 alternatif 2 .....	121
Gambar 61 : Sketsa terpilih halaman 11 - 12 <i>tembang Jaranan</i> .....	121
Gambar 62 : Sketsa Dummy Halaman 11 - 12 Tembang Jaranan .....	122
Gambar 63 : Sketsa halaman 13 – 14 alternatif 1 .....	123
Gambar 64 : Sketsa halaman 13 -14 alternatif 2 .....	124

Gambar 65 : Sketsa terpilih halaman 13 -14 <i>tembang Cublak Suweng</i> ....	124
Gambar 66 : Sketsa Dummy Halaman 13 - 14 Tembang Sue Ora Jamu ....	125
Gambar 67 : Sketsa halaman 15 – 16 alternatif 1 .....	126
Gambar 68 : Sketsa halaman 15 -16 alternatif 2 .....	126
Gambar 69 : Sketsa terpilih halaman 15 – 16 <i>tembang Jamuran</i> .....	127
Gambar 70 : Sketsa Dummy Halaman 15 - 16 Tembang Jamuran.....	128
Gambar 71 : Sketsa halaman 17 – 18 alternatif 1 .....	129
Gambar 72 : Sketsa halaman 17 -18 alternatif 2 .....	130
Gambar 73 : Sketsa terpilih halaman 17 – 18 <i>tembang Sluku Bathok</i> .....	130
Gambar 74 : Sketsa Dummy Halaman 17 - 18 Tembang Sluku Bathok ...	131
Gambar 75 : Sketsa halaman 19 – 20 alternatif 1 .....	132
Gambar 76 : Sketsa halaman 19 - 20 alternatif 2 .....	132
Gambar 77 : Sketsa terpilih halaman 19 -20 <i>tembang Siji Loro Telu</i> .....	133
Gambar 78 : Sketsa Dummy Halaman 19 - 20 Tembang Siji Loro Telu....	133
Gambar 79 : Sketsa halaman 21 – 22 alternatif 1 .....	134
Gambar 80 : Sketsa halaman 21 - 22 alternatif 2 .....	135
Gambar 81 : Sketsa terpilih halaman 21 -22 <i>tembang Gotri</i> .....	135
Gambar 82 : Sketsa Dummy Halaman 21 - 22 Tembang Gotri.....	136
Gambar 83 : Sketsa halaman 23 -24 alternatif 1 .....	137
Gambar 84 : Sketsa halaman 23 -24 alternatif 2 .....	138
Gambar 85 : Sketsa terpilih halaman 23 -24 <i>tembang Dayoh</i> .....	138
Gambar 86 : Sketsa Dummy Halaman 23 -24 Tembang Dayoh.....	139

Gambar 87 : Alternatif 1 Sketsa Cover Tembang Dolanan .....	143
Gambar 88 : Alternatif 2 Sketsa Cover Tembang Dolanan .....	144
Gambar 89 : Ukuran Desain Cover Tembang Dolanan .....	145
Gambar 90 : Proses pembuatan musik <i>box</i> .....	151
Gambar 91 : Sketsa musik <i>box</i> alternatif 1 .....	152
Gambar 92 : Sketsa musik <i>box</i> alternatif 2 .....	153
Gambar 93 : Sketsa terpilih musik <i>box</i> .....	154
Gambar 94 : Sketsa 3D Cassing Musik <i>Box</i> .....	154
Gambar 95 : Pola Engraved untuk Music Box.....	155
Gambar 96 : Motif Kayu Jati Belanda .....	156
Gambar 97 : Hasil perakitan potongan kayu.....	157
Gambar 98 : Hasil dari proses <i>finishing</i> .....	158
Gambar 99 : Referensi simbol <i>tembang bocah</i> pada tombol musik .....	159
Gambar 100 : Sketsa Simbol Tembang Lir Ilir Untuk Tombol Music Box	160
Gambar 101 : Simbol <i>tembang Lir Ilir</i> pada tombol musik box.....	161
Gambar 102 : Sketsa Simbol Padhang Bulan Untuk Tombol Music Box ..	162
Gambar 103 : Simbol <i>tembang Padhang Bulan</i> pada tombol musik box..	162
Gambar 104 : Sketsa Simbol <i>Gundul Pacul</i> Untuk Tombol <i>Music Box</i> .....	163
Gambar 105 : Simbol <i>tembang Gundul Pacul</i> pada tombol musik box ....	164
Gambar 106 : Sketsa Simbol Menthok Untuk Tombol Music Box .....	165
Gambar 107 : Simbol <i>tembang bocah Menthok</i> tombol musik box.....	166
Gambar 108 : Sketsa Tembang Jaranan Untuk Tombol Music Box.....	167

Gambar 109 : Simbol <i>tembang Jaranan</i> pada tombol musik box .....	168
Gambar 110 : Sketsa Tembang <i>Sue Ora Jamu</i> Untuk Tombol Music Box	169
Gambar 111 : Simbol <i>tembang Suwe Ora Jamu</i> pada tombol musik box ..	169
Gambar 112 : Sketsa Tembang <i>Cublak Suweng</i> Untuk Tombol Music Box	170
Gambar 113 : Simbol <i>tembang Cublak Suweng</i> pada tombol musik box...	171
Gambar 114 : Sketsa Tembang <i>Dayoh</i> Untuk Tombol Music Box .....	172
Gambar 115 : Simbol <i>tembang bocah Dayoh</i> pada tombol musik box .....	172
Gambar 116 : Sketsa Tembang <i>Sluku Bathok</i> Untuk Tombol Music Box	173
Gambar 117 : Simbol <i>tembang Sluku Bathok</i> pada tombol musik box.....	174
Gambar 118 : Sketsa Tembang <i>Jamuran</i> Untuk Tombol Music Box .....	175
Gambar 119 : Simbol <i>tembang Jamuran</i> pada tombol musik box.....	175
Gambar 120 : Simbol Tembang <i>Gotri</i> Untuk Tombol Music Box .....	176
Gambar 121 : Simbol <i>tembang bocah Gotri</i> pada tombol musik box .....	176
Gambar 122 : Simbol Tembang <i>Siji Loro Telu</i> Untuk Tombol Music Box	177
Gambar 123 : Simbol Tembang <i>Siji Loro Telu</i> Pada Tombol Music Box .	178
Gambar 124 : Simbol <i>tembang bocah</i> pada tombol musik.....	179
Gambar 125: Referensi <i>KidsCamp website design</i> .....	181
Gambar 126 : <i>Wireframe website pop up book gamelan</i> .....	183
Gambar 127 : <i>High Fidelity website pop up book gamelan</i> .....	184
Gambar 128: Sketsa X-Banner Tembang <i>Dolanan</i> .....	186
Gambar 129 : Cover <i>pop up book tembang dolanan</i> seri 1.....	188
Gambar 130 : Cover <i>pop up book tembang dolanan</i> seri 2.....	188



Gambar 131 : <i>Layout pop up book tembang dolanan</i> halaman 1 -2 .....	189
Gambar 132 : <i>Komponen pop up book tembang dolanan</i> halaman 1 - 2 ...	190
Gambar 133 : <i>Layout pop up book tembang dolanan</i> halaman 3 -4 .....	190
Gambar 134 : <i>Komponen pop up book tembang dolanan</i> halaman 3 - 4 ...	191
Gambar 135 : <i>Layout pop up book tembang dolanan</i> halaman 5 -6 .....	191
Gambar 136: <i>Komponen pop up book tembang dolanan</i> halaman 5 - 6 ....	192
Gambar 137 : <i>Layout pop up book tembang dolanan</i> halaman 7 - 8 .....	192
Gambar 138 : <i>Komponen pop up book tembang dolanan</i> halaman 7 - 8 ...	193
Gambar 139 : <i>Layout pop up book tembang dolanan</i> halaman 9 -10 .....	193
Gambar 140 : <i>Komponen pop up book tembang dolanan</i> halaman 9 - 10	194
Gambar 141 : <i>Layout pop up book tembang dolanan</i> halaman 11 -12 .....	194
Gambar 142 : <i>Komponen pop up book tembang dolanan</i> halaman 11 - 12	195
Gambar 143 : <i>Layout pop up book tembang dolanan</i> halaman 13 -14 .....	195
Gambar 144 : <i>Komponen pop up book tembang dolanan</i> halaman 13 -14	196
Gambar 145 : <i>Layout pop up book tembang dolanan</i> halaman 15 -16 .....	196
Gambar 146 : <i>Komponen pop up book tembang dolanan</i> halaman 15 -16	197
Gambar 147 : <i>Layout pop up book tembang dolanan</i> halaman 17 -18 .....	197
Gambar 148 : <i>Komponen pop up book tembang dolanan</i> halaman 17 – 18	198
Gambar 149 : <i>Layout pop up book tembang dolanan</i> halaman 19 -20 .....	198
Gambar 150 : <i>Komponen pop up book tembang dolanan</i> halaman 19 -20	199
Gambar 151 : <i>Layout pop up book tembang dolanan</i> halaman 21 -22 .....	199
Gambar 152 : <i>Komponen pop up book tembang dolanan</i> halaman 21 - 22	200

Gambar 153 : <i>Layout pop up book</i> tembang dolanan halaman 23 -24.....	200
Gambar 154 : Komponen <i>Pop Up Book Tembang Dolanan</i> halaman 23 -24	201
Gambar 155 : <i>Headline Logo Tembang Dolanan</i> .....	201
Gambar 156 : Visualisasi <i>homepage Tembang Dolanan</i> .....	202
Gambar 157 : Visualisasi <i>Instagram Tembang Dolanan</i> .....	203
Gambar 158 : Visualisasi <i>Chanell youtube Tembang Dolanan</i> .....	204
Gambar 159 : Visualisasi <i>X-Banner Tembang Dolanan</i> .....	204
Gambar 160 : Visualisasi Poster <i>Lounching Tembang Dolanan</i> .....	205
Gambar 161 : Visualisasi Poster <i>Tembang Dolanan</i> .....	206
Gambar 162 : Visualisasi <i>tote bag Tembang Dolanan</i> .....	207
Gambar 163 : Visualisasi Pensil Warna Tembang Dolanan.....	208
Gambar 164 : Visualisasi Paper Page Colouring Tembang Dolanan .....	209
Gambar 165 : Visualisasi Pin Tembang Dolanan .....	209
Gambar 166 : Visualisasi Sticer Tembang Dolanan .....	210

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 : <i>Storyline pop up book and sound tembang dolanan</i> .....	101
--	-----



**BAB I**  
**PENDAHULUAN**  
**A. Latar Belakang**

Jawa merupakan salah satu pulau yang merupakan sebagian kecil dari kepulauan Indonesia yang begitu luas, walaupun kecil namun pulau ini memiliki peran dan andil yang penting dalam perjalanan sejarah negara dan bangsa Indonesia hingga dapat mencapai kondisi seperti saat ini, yang meliputi perkembangan berbagai aspek kehidupan masyarakat, baik dalam bidang ekonomi, politik, sosial dan budaya.

Salah satu jenis kebudayaan yang masih bertahan di pulau Jawa, hidup dan berkembang sampai sekarang adalah karawitan atau di luar Indonesia lebih dikenal sebagai musik gamelan atau sering disebut musik “*gong*”. Istilah karawitan nampaknya merupakan istilah yang termasuk paling *gres*, baru, namun penggunaan dan pemaknaanya semakin berkembang, memiliki cakupan bidang dan wilayah geografis ataupun wilayah budaya yang terus meluas ( Rahayu Supanggah, 2002 )

Karawitan secara umum adalah kesenian yang meliputi segala cabang seni yang mengandung unsur-unsur keindahan halus serta rumit atau *ngerawit*. Pengertian karawitan secara khusus adalah ekspresi jiwa manusia yang diungkapkan melalui media suara maupun instrumen yang berlaraskan *slendro*

atau *pelog*. Seni suara vokal yang terdapat di dalam karawitan biasanya disebut tembang (Soedarsono,1992)

Gamelan Jawa merupakan alat musik yang muncul dari sejarah kebudayaan Jawa yang di dalam perkembangannya selalu dipakai untuk mengiringi pagelaran wayang maupun pengisi suatu pagelaran adat istiadat orang Jawa. Istilah Gamelan telah lama dikenal oleh bangsa Indonesia. Bahkan tidak terbatas selingkup itu saja, melainkan juga dikenal secara populer oleh bangsa – bangsa lain di permukaan bumi ini (Bambang Yudoyono, 1984).

Masyarakat diluar Indonesia terutama di barat seperti Amerika, Eropa, dan Australia menyebut musik karawitan dengan istilah musik gamelan. Istilah gamelan di Barat tidak hanya digunakan untuk menunjuk sebagian atau seperangkat alat musik gamelan tetapi juga meliputi berbagai aspek, musikal, dan kultural yang terkait dengan keberadaan dan penggunaan alat musik gamelan tersebut. Penggunaan istilah gamelan dan karawitan sudah mulai “sama” dengan yang diberlakukan di Indonesia, terutama oleh para praktisi atau akademisi yang telah berhubungan lebih jauh atau akrab dengan dunia musik gamelan (Rahayu Supanggah, 2002).

Pembelajaran musik gamelan merupakan salah satu aktivitas pendidikan yang semakin jarang dilaksanakan di sekolah, khususnya sekolah dasar. Sebagai salah satu bidang kehidupan yang penting, pendidikan mempunyai banyak fungsi,



salah satunya yakni pendidikan merupakan alat untuk mentransformasi budaya. Dengan adanya pendidikan maka warisan kebudayaan suatu generasi dapat ditransformasikan ke generasi berikutnya. Akan tetapi, budaya-budaya yang bersifat lokal kurang mendapat perhatian dari para pengelola dan penentu kebijakan pendidikan.

Pemerintah telah memasukkan seni gamelan dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan dan mata pelajaran muatan lokal Bahasa Jawa, akan tetapi masih banyak siswa sekolah dasar yang belum mengetahui bentuk, nama serta bunyi dari alat musik tradisional gamelan. Kurangnya pemahaman akan alat musik tersebut salah satunya disebabkan karena tidak tersedianya perangkat gamelan di sekolah, serta media buku pelajaran yang cenderung monoton dan siswa tidak menemukan sesuatu yang menarik dan menyenangkan dalam mempelajari serta mengenal musik gamelan.

Gamelan digunakan sebagai sarana pembelajaran di sekolah karena telah terdapat pemahaman bahwa gamelan memiliki karakteristik yang penuh dengan nilai-nilai yang bermanfaat bagi kehidupan. Secara umum ada tiga aspek yang dapat dibentuk melalui pembelajaran musik gamelan yaitu aspek pengetahuan, praktek dan emosional. Kegiatan pembelajaran sangat erat hubungannya dengan ketersediaan media pembelajaran sebagai pendukungnya. Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’ (Arsyad Azhar, 2009)

Media merupakan benda atau alat yang mempunyai fungsi menyampaikan sesuatu pesan tertentu. Pembelajaran merupakan aktivitas komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Peran media pembelajaran adalah sebagai perantara dalam proses komunikasi antara bahan ajar dan pengajar kepada pembelajar. Komunikasi adalah penyampaian informasi, gagasan, emosi, keterampilan, dan sebagainya dengan menggunakan lambang-lambang atau kata-kata, gambar, bilangan, grafik dan lain-lain ( Ruslan, 2008 ). Oleh sebab itu, media pembelajaran merupakan aspek yang terintegrasi dalam proses belajar mengajar.

Pemilihan media pembelajaran harus benar-benar tepat dan dapat mempermudah dalam penyampaian materi, agar semua pesan yang ingin disampaikan guru dapat diterima secara keseluruhan oleh siswa. Media pembelajaran merupakan suatu sarana komunikasi pembawa pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan untuk menunjang proses pembelajaran. Media pembelajaran sangat erat kaitanya dengan desain komunikasi visual ( Sumbo Tinarbuko, 2015 ). Desain komunikasi visual adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif, yang diaplikasikan dalam berbagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen desain grafis terdiri dari gambar, huruf, warna, komposisi, dan *layout*.

Ilmu desain komunikasi visual merupakan ilmu yang mempelajari bagaimana sebuah pesan dapat diterima dengan baik melalui visual maupun audio,

atau bahkan audiovisual. Media audiovisual merupakan media yang paling baik dalam menyampaikan pesan. Menurut ( Syaiful Bahri dan Aswan, 2002 ) media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan lebih baik karena mencakup dua aspek media sekaligus.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka media pembelajaran audio visual dapat dinyatakan sebagai alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang berupa perangkat keras yaitu *sound book* atau buku yang dapat mengeluarkan suara yang memberikan penekanan pada pengalaman konkrit atau nonverbal melalui mata dan telinga dalam proses belajar.

Dewasa ini banyak muncul karya seni berupa buku yang berupa gambar yang dapat bergerak dan diimplementasikan kata-kata dan gambar kedalam bentuk tiga dimensi (3D) yang disebut *Pop up book*. Pengertian *pop up book* adalah sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur tiga dimensi (3D) serta memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka .( Dzuanda, 2011 ) . *Pop up book* dapat memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik. Mulai dari tampilan gambar yang terlihat lebih memiliki dimensi, gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka atau bagiannya digeser, bagian yang dapat berubah bentuk, memiliki tekstur seperti benda aslinya. Akan tetapi *pop up book* yang selama ini ada hanya menampilkan sisi visualnya saja.

Melalui perancangan *pop up book and sound* tembang dolanan ini terdapat keinginan untuk mengabungkan dua media menjadi satu kesatuan atau yang disebut sebagai audiovisual. Audiovisual. adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yakni auditif (mendengar) dan visual (melihat). Hal ini yang membuat *pop up book and sound* tembang dolanan lebih menyenangkan dan menarik untuk dinikmati.

Untuk dapat dinikmati dan lebih dikenal masyarakat secara luas perlu dilakukanya kampanye periklanan. Kampanye adalah kegiatan komunikasi secara terencana yang lebih moderat, terbuka, toleran, dengan waktu terbatas atau jangka pendek, dan program yang jelas, persuasif serta dapat diidentifikasi secara jelas nara sumbernya (komunikator) dan selalu berkonotsi positif ( Ruslan, 2008 ). Sedangkan Secara sederhana iklan didefinisikan sebagai pesan yang menawarkan suatu produk yang ditujukan kepada masyarakat lewat suatu media ( Kasali, 1992). Untuk dapat mewujudkan kampanye periklanan perlu dilakukanya manajemen periklanan yang baik.

Manajemen periklanan memfokuskan perhatian pada analisis, perencanaan, pengendalian dan aktivitas pengambilan keputusan. Pada perencanaan kampanye periklanan *pop up book and sound* tembang dolanan agar dapat dikenal oleh masyarakat secara luas akan menggunakan media internet yaitu *Website* dan media sosial *youtube*. Media internet dipilih karena pengunanya

sangat tinggi di Indonesia. Menurut survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2016 menemukan bahwa 132,7 juta orang Indonesia telah terhubung ke internet.

Kemajuan teknologi yang semakin pesat terutama internet tidak diimbangi dengan kepedulian budaya. Generasi muda muda terutama anak-anak kurang tertarik dengan musik tradisi gamelan yang disebabkan karena anak-anak kurang memiliki semangat dan kebangkitan niat untuk mengenal dan mau mempelajari berbagai seni dan budaya yang dimiliki Indonesia terutama musik tradisi gamelan.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis memutuskan untuk membuat media pengenalan alat musik gamelan melalui media *pop up book and sound* tembang dolanan yang menarik dan diharapkan menambah antusiasme anak-anak untuk lebih mengenal musik tradisi gamelan. Judul yang digunakan adalah “Perancangan *Pop Up Book and Sound* Tembang Dolanan Sebagai Media Pengenalan Alat Musik Gamelan”. Diharapkan dengan adanya *Pop Up Book and Sound* tembang dolanan ini anak-anak lebih mengenali keberadaan musik gamelan dan dapat mengambil pelajaran serta nilai-nilai positif yang terkandung dalam pelajaran musik gamelan serta menghargai dan melestarikan musik gamelan.

## B. Gagasan Penciptaan

Ketika menciptakan sebuah karya, seorang desainer harus peka terhadap rangsangan yang datang dari dalam maupun dari luar dirinya sendiri. Dalam hal ini ide baru sangat diperlukan dalam melahirkan karya desain yang fungsional. Berangkat dari “Perancangan *Pop Up Book and Sound* Tembang Dolanan Sebagai Media Pengenalan Alat Musik Gamelan” Konsep yang dipakai dalam pembuatan karya tugas akhir ini berupa pemikiran yang mendalam tentang musik gamelan sebagai media pembelajaran.

Agar tujuan perancangan ini dapat tercapai diperlukan beberapa konsep penciptaan, baik dari segi media, warna, teknik, serta strategi promosi yang tepat. Pemilihan media yang digunakan dalam perancangan ini adalah buku ilustrasi dengan teknik *pop up*, serta perancangan ilustrasi menggunakan teknik *digital imaging* yang membuat tampilan ilustrasi atau objek menjadi lebih menarik. Strategi promosi yang digunakan menggunakan media internet seperti *website* dan media sosial *youtube*, internet dipilih sebagai media promosi karena sebagian besar masyarakat Indonesia adalah pengakses internet, serta biaya promosi yang murah bahkan gratis. Untuk memperjelas masalah yang akan dibahas maka penulis merumuskan pada masalah yaitu:

1. Bagaimana merancang *pop up book and sound* tembang dolanan sebagai media pengenalan alat musik gamelan yang menarik?

2. Bagaimana memilih media komunikasi visual yang sesuai dalam mendukung pengenalan musik gamelan?
3. Bagaimana merancang strategi media promosi, sebagai upaya pengenalan media *pop up book and sound* tembang dolanan yang tepat dengan *target audience* ?

### **C. Tujuan Penciptaan**

Perancangan media ini memiliki beberapa tujuan yaitu:

1. Sebagai alternatif media pengenalan alat musik gamelan yang menarik, perancangan ini diharapkan mampu meningkatkan minat anak-anak untuk mengenal serta mencintai musik tradisi gamelan, yang sarat akan nilai-nilai kebudayaan luhur.
2. Perancangan *pop up book and sound* tembang dolanan diharapkan mampu mengenalkan musik gamelan kepada anak - anak dengan media yang baru yaitu *pop up book*.
3. Mengkampanyekan *pop up book and sound* tembang dolanan dengan media yang tepat serta efektif untuk mengenalkan kepada anak-anak.

### **D. Manfaat Penciptaan**

Perancangan apapun yang berhubungan dengan ilmu desain komunikasi visual selalu memiliki solusi terhadap permasalahan yang akan diselesaikan, karena pada dasarnya desain diciptakan untuk memecahkan masalah yang tentu memiliki



manfaat dimana perancangan tersebut nantinya berguna bukan hanya untuk perancang tetapi juga untuk orang lain atau target yang dituju. Terdapat dua manfaat yang utama dalam penciptaan karya ini yakni manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut :

### **1. Manfaat Teoritis :**

Perancangan *pop up book and sound* tembang dolanan sebagai upaya pengenalan alat musik gamelan diharapkan menjadi acuan perkembangan ilmu desain komunikasi visual secara umum dan diharapkan dapat menambah referensi sebagai bahan pustaka.

### **2. Manfaat Praktis :**

- a) Secara umum manfaat praktis dari karya ini yaitu anak-anak dapat mengenal serta mencintai kebudayaan Indonesia khususnya musik tradisi gamelan.
- b) Penerapan media penyampaian informasi sebagai sarana memperkenalkan musik gamelan melalui media *pop up book and sound* tembang dolanan agar menarik bagi anak-anak.
- c) Perancangan media *pop up book and sound* tembang dolanan ini diharapkan mampu menjadi alternatif media baru dalam metode pengenalan alat musik gamelan.

### E. Tinjauan Sumber Penciptaan

Sumber penciptaan merupakan bagian terpenting dalam penciptaan sebuah perancangan. Karena pada bagian ini mengupas sumber ide yang akan dijadikan referensi dalam pembuatan karya. Kajian sumber penciptaan mengkaji teori baik secara bentuk, teknik, metode, maupun makna yang terkandung dalam sebuah karya yang sudah ada sebelumnya. Kajian ini juga akan ditelaah secara mendalam sehingga dapat menghasilkan karya seni yang bernilai baik dari visual, teknik maupun dari pesan yang ingin disampaikan. Proses penciptaan karya ini menggunakan beberapa referensi yang relevan untuk mendukung penciptaan ide dan konsep diantaranya :

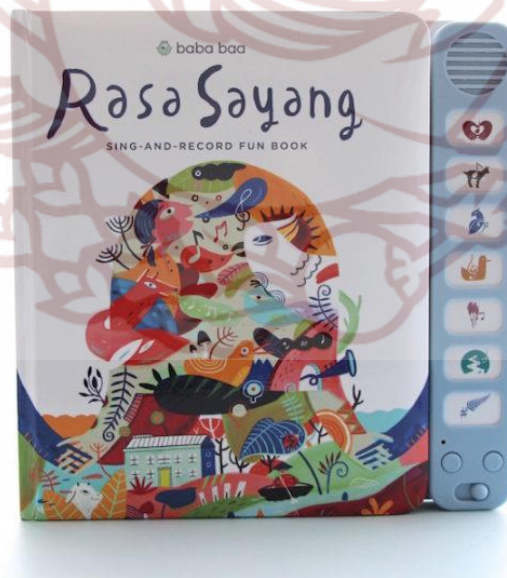


Gambar 1 : *The Space Shuttle Action Book*  
(Sumber : [www.dimensionalmarketingideas.com](http://www.dimensionalmarketingideas.com), 2017)

Salah satu referensi yakni *pop up book* karya dari Patrick Moore yang berjudul *The Space Shuttle Action Book*. Buku ini diterbitkan pertama kali pada

tahun 1983 oleh perebit *Random House* dan diproduksi oleh *Carvajal* di Columbia. Buku ini menceritakan program pesawat milik NASA yang memiliki misi untuk menjelajah bulan. Dalam buku ini menggunakan teknik - teknik *paper engineering* yang cukup rumit yang dirancang oleh Vic Duppa-Crane yang merupakan insiyur kertas terbaik di Inggris pada tahun 1980-an.

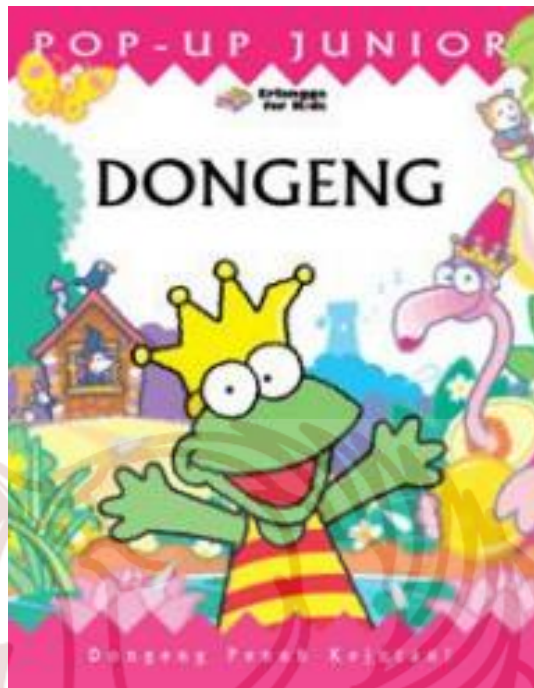
Teknik ilustrasi yang digunakan pada buku *The Space Shuttle Action Book* adalah teknik *digital painting* yang di visualisasikan oleh Tom Stimpson. Pada penciptaan karya *pop up book* gamelan ini dalam teknik ilustrasi mengambil refrensi dari buku *The Space Shuttle Action Book*. Kelebihan teknik *digital painting* adalah membuat visualisasi menjadi terlihat nyata dan lebih menarik.



Gambar 2 : *Sound Books* Rasa Sayang  
(Sumber : bababaa.com, 2017)

Referensi kedua dari karya ini adalah buku yang diberi judul *Rasa Sayang Sing and Record Fun Book*, produksi dari Peyron Singapore. Buku ini sangatlah menyenangkan karena didalamnya berisikan lirik lagu anak Indonesia dan dipadukan dengan ilustrasi yang menarik karya dari Aditya Peratama. Lirik lagu-lagu anak dalam buku ini juga dibuat dalam versi bahasa Inggris yang diterjemahkan oleh Lok Lee Jiun & Serene Ding. Bagian kanan buku *Rasa Sayang* ini terdapat panel *sound*, yang ketika ditekan dapat mengeluarkan suara lagu-lagu anak diantaranya “Rasa Sayange”, “Anak Kambing Saya”, “Burung Kakak Tua”, “Nina Bobo”, “Lenggang Kangkung”, “Bengawan Solo” dan “Gelang Sepatu Gelang” bernuansa *folksongs* yang dinyanyikan oleh Kezia Evana Jaya.

Perancangan karya ini nantinya juga menggunakan metode *sound book* seperti yang terdapat pada buku *Rasa Sayang*, dengan metode *sound book* penggabungan dua media yaitu antara audio dan visual diharapkan mampu memudahkan anak-anak untuk dapat lebih mengenal bentuk instrumen gamelan beserta suaranya.

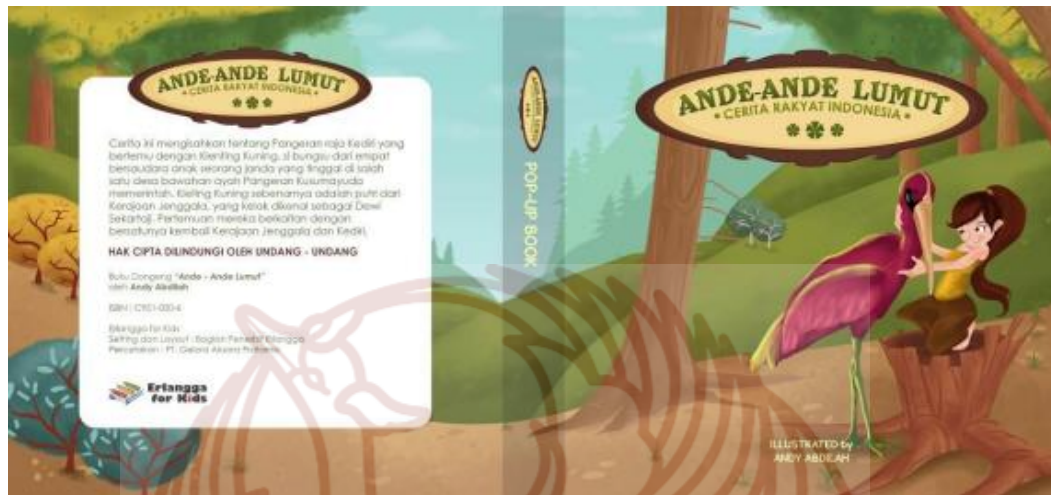


Gambar 3 : *Pop up book Junior Dongeng*  
(Sumber : erlanggashop.com, 2017)

Referensi ketiga dari karya ini adalah buku yang diberi judul Pop Up Junior Dongeng terbitan penerbit Erlangga For Kids tahun 2009. Buku ini berisikan 20 halaman dengan dimensi 22 cm x 27 cm, buku ini sangat menyenangkan dengan *full pop up* disetiap halamannya dipadukan dengan komposisi layout dan warna yang menarik. Buku ini ditulis oleh A.J.Wood dengan cerita dongeng yang menarik. Alasan menggunakan buku Pop Up Junior Dongeng sebagai sumber tinjauan penciptaan adalah penggunaan warna yang cerah dan memikat mata pada pandangan pertama serta dilengkapi dengan karakter – karakter lucu disetiap halamannya yang seolah – olah bergerak pada saat membuka



halamannya. Kekurangan dari buku ini adalah teknik *pop up* yang digunakan sangat sederhana dan cenderung monoton dengan format buku yang *landscape*.



Gambar 4 : *Pop up Book* Ande – Ande Lumut  
(Sumber : <https://eprints.uns.ac.id/>, 2017)

Referensi keempat dari karya ini adalah tugas akhir dari Andy Abdillah mahasiswa desain komunikasi visual Universitas Sebelas Maret yang berjudul Ande – Ande Lumut Cerita Rakyat Indonesia. Alasan menjadikan tugas akhir Andy Abdillah sebagai referensi dalam karya ini adalah sama-sama menggunakan teknik pop up sama seperti dalam pengkaryaan *pop up book and sound* tembang dolanan. Penggunaan warna dalam *pop up book* ande ande lumut juga sangat menarik yaitu menggunakan teknik *digital painting* yang membuat gambar terlihat nyata dan membuat efek tiga dimensi sehingga membuat tampilan ilustrasi menjadi sangat menarik. Penggunaan teknik *coloring digital painting* juga diterapkan dalam perancangan *pop up book and sound* tembang dolanan.

## F. Landasan Penciptaan

### 1. Musik Gamelan

Sepanjang sejarah banyak penyair, filsuf, penulis maupun musikus yang telah berupaya mendefinisikannya, ada yang menganggap musik sebagai bahasa para dewa. David Ewen dalam ( Soedarsono, 1992 ) mencatat sebuah definisi tentang musik yang penyusun kamus sebagai ilmu pengetahuan dan seni tentang kombinasi ritmik dari nada-nada, baik vokal maupun instrumental, yang meliputi melodi dan harmoni sebagai segala sesuatu yang ingin diungkapkan terutama aspek emosional. Salah satu jenis musik yang banyak berkembang di Indonesia khususnya di kebudayaan Jawa adalah musik gamelan.

Gamelan merupakan orkestra musik yang digunakan untuk mengiringi pagelaran pementasan wayang kulit. Unsur atau elemen yang pokok di dalam karawitan adalah gamelan, *laras* dan *pathet*. dalam musik gamelan terdapat dua laras diantaranya *Slendro* dan *Pelog*. *Laras slendro* memiliki lima nada yang jarak suarantara dari tiap-tiap nada hampir sama *wilahan* notasi : 1, 2 , 3 , 4 , 5 , 6 , 1 , 2. Sedangkan *laras pelog* mempunyai tujuh nada yang jarak suarantaranya tidak sama, dalam kaitannya pula dengan perbandingannya dengan nada-nada yang ada pada musik diatonis. *Laras pelog* terbagi dua yakni *pelog barang* dan *pelog manis*. Pada *pelog barang* *wilahan* notasinya : 7 , 2 , 3 , 4 , 5 , 6. sedangkan *wilahan pelog manis* yakni : 1 , 2 , 3 , 4 , 5 , 6 ( Susetya, 2007 ).



*Pethet* adalah wilayah atau susunan nada di dalam *laras* dan nada-nada tersebut mempunyai fungsi dan kedudukan sendiri-sendiri. Di dalam laras *slendro* terdapat tiga macam *pethet* diantaranya *pethet enam*, *pethet sanga*, dan *pethet manyura*. Sedangkan pada gamelan yang berlaras *pelog* juga mempunyai tiga macam *pethet* diantaranya *pathet enam*, *pathet lima*, *pethet barang* (Soedarsono, 1992 : 12)

## **2. Jenis - jenis Instrumen Gamelan**

Menurut bentuknya instrumen gamelan bisa dibedakan menjadi dua macam, ialah bilahan *wilahan* dan *pencon*, yang termasuk dalam kelompok bilahan antara lain keluarga *saron* dan keluarga *gender*. Sedangkan instrumen yang masuk kelompok *pancon* antara lain *Bonang*, *Kenong*, *Kempul* dan *Gong*. (Soedarsono, 1992). Gamelan yang lengkap mempunyai beberapa jenis instrumen, antara lain :

- a) *Siter*
- b) *Gendher*
- c) *Slenthem*
- d) *Rebab*
- e) *Saron*
- f) *Celempung*
- g) *Suling*

- h) Kenong*
- i) Kendhang*
- j) Gambang*
- k) Gong*
- l) Bonang*



Gambar 5 : Instrumen Gamelan  
Sumber : ( <https://harycahyadi.wordpress.com>, 2017)

### 3. Fungsi Instrumen dalam Gamelan

Berdasarkan fungsi dan tugasnya, instrumen gamelan tersebut dapat dibagi menjadi 4 macam diantaranya :

#### **a. Pamurba Irama**

Pamurba yang berarti menguasai atau memimpin, dalam hal ini memimpin irama, yang dipercayakan kepada pemain instrumen kendhang. Disamping memimpin irama kendhang juga menentukan keras dan lirihnya permainan.

#### **b. Pamurba Lagu**

Berarti memimpin atau menguasai dan mengarahkan lagu yang dimainkan. Untuk permainan *Gendhang lirian* biasanya dipimpin oleh *rebab*, sedangkan untuk permainan *saron* oleh *bonang barung*.

#### **c. Pemangku Irama**

Penjaga kesetabilan irama ini diserahkan kepada instrumen *kethuk*, *kenong*, *kempul* dan *gong*.

#### **d. Pemangku Lagu**

*Pemangku lagu* yaitu yang membawakan lagu pokok atau *balungan* ialah *saron demung*, *saron barung*, *saron peking*, dan *gender penambang* atau *slenthem*.

Disamping keempat tugas pokok yang telah disebutkan di atas, masih ada tugas dari beberapa instrumen yang bersifat mengisi dan melengkapi yang disebut

*parengga lagu*. Tugas ini dibawakan oleh instrumen *suling, gender penerus, bonang penerus, celempung dan silter*. ( Soedarsono, 1992 ). Banyak orang memaknai karawitan berangkat dari dasar kata yang digunakannya, yaitu *rawit*, yang berarti halus atau rumit. Dari pengertian itu tidak mengherankan bila karawitan kemudian dapat digunakan untuk menyebut atau mewadahi beberapa cabang seni yang memiliki karakter yang halus, kecil, rumit atau sejenisnya. (Supanggah, 2002 : ).

#### **4. Pendidikan Musik Gamelan**

Pembelajaran musik gamelan atau disebut juga dengan seni karawitan merupakan salah satu bentuk aktivitas pendidikan seni yang memiliki tujuan lebih dari sekedar pengetahuan yang bersifat lahiriah saja. Pendidikan seni memiliki peranan dalam pembentukan pribadi siswa yang harmonis dengan memperhatikan kebutuhan dan perkembangan anak didik untuk mencapai kecerdasan, kreatifitas, emosional, intelektual dan spiritual. Pendapat ini selaras dengan pernyataan Maslow dalam ( Semiawan, 2006 ) yakni “*education through art*” yang bermakna menumbuhkan kreatifitas, kepekaan sosial terhadap lingkungan, mencerdaskan segi kognitif dalam perkembangan manusia dalam harmoni dengan dimensi pembentukan karakter manusia

## 5. Karakter yang Terbentuk

Karakter terbentuk dari tiga bagian yang saling berhubungan, yaitu *moral knowing* (pengetahuan moral), *moral feeling* (perasaan moral), dan *moral behavior* (perilaku moral). Karakter yang baik terdiri dari pengetahuan tentang kebaikan (*knowing the good*), keinginan terhadap kebaikan ( *desiring the good* ), dan berbuat kebaikan ( *doing the good*). Prihal kontek kebangsaan pembangunan karakter diorientasikan pada tiga tatanan besar yaitu (1) untuk menumbuhkan dan memperkuat jati diri bangsa, (2) untuk menjaga keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, (3) untuk membentuk manusia masyarakat Indonesia yang berakhlak mulia dan bangsa yang bermartabat. ( Fadlillah dan Khorida, 2014 )

### a) Aspek Pengetahuan (*Cognitive*)

Beberapa komponen yang terdapat dalam pengetahuan musik gamelan adalah tentang sastra, sejarah, teori-teori, bentuk, unsur dan pengetahuan praktek. Pada komponen-komponen itu tersirat berbagai kaidah dan nilai-nilai luhur tentang baik buruk mulai dari hubungannya dengan Tuhan, diri sendiri, sesama, lingkungan, bangsa dan negara. Berbicara tentang komponen pengetahuan yang terdapat pada pelajaran musik gamelan, pengetahuan sastra merupakan bagian yang paling dominan dibanding dengan komponen-komponen yang lain yang terdapat pada musik gamelan. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa banyak hal yang terbentuk melalui musik gamelan antara lain :

1. Terbentuknya manusia yang memiliki watak dan wawasan kepribadian yang luhur yaitu tentang etika, moral dan nilai-nilai filosofi budaya bangsa.
2. Terbentuknya rasa cinta terhadap budaya sendiri

**b) Aspek Perasaan (*Feeling*)**

Perasaan dalam konteks pendidikan musik gamelan dapat dipandang dari dua sudut, yaitu perasaan yang berhubungan dengan etika dan estetika. Antara etika dan estetika dalam pendidikan musik gamelan tidak bisa dipisahkan. Perasaan dalam konteks etika pada pembelajaran musik gamelan dapat dilihat pada kaidah-kaidah, norma-norma dan nilai-nilai tentang baik buruk. Pemahaman dan implementasinya tidak dapat disamakan dengan pemahaman dalam bentuk pengetahuan tetapi harus menggunakan perasaan hati atau nurani. Bahasa dalam estetika sangat jelas untuk dimengerti karena pendidikan karakter terkait pembelajaran musik gamelan tidak dapat meninggalkan peranan emosional. Pendidikan seni memiliki peranan dalam pembentukan pribadi siswa yang harmonis dengan memperhatikan kebutuhan dan perkembangan anak didik untuk mencapai kecerdasan emosional (Suanda, 2006 ).

**c) Aspek Tindakan (*Action*)**

Peragaan dalam penyajian karawitan tidak semata memburu dan mencari kepuasan dalam bentuk estetis tetapi perlu dibarengi dengan tindakan yang berupa



etika. Pendekatan dalam bentuk tindakan ini erat hubungannya dengan aspek rasa, oleh sebab itu dalam pembelajaran musik gamelan antara rasa dan tindakan tidak dapat dipisahkan, karena keduanya merupakan pembentuk sebuah sajian musik gamelan secara utuh. Estetika dan etika merupakan unsur pokok dalam tatanan musik gamelan. Estetika tanpa etika kadang-kadang memandang seni budaya sebagai hiburan.

Menurut Sri Hastanto. (1991) seni merupakan pengasahan ketajaman rasa dan fungsinya sebagai hiburan hanya sebagian kecil saja. Menurut Sedyawati. (2006) bahwa pendidikan kesenian di sekolah-sekolah bertujuan untuk mengembangkan kapasitas penghayatan seni yang merupakan sarana pendidikan dalam pembangunan manusia seutuhnya untuk menambahkan kemahiran teknik dalam memproduksi ungkapan estetis. Sebagaimana telah disebutkan sebelumnya bahwa dalam gamelan terdapat kaidah-kaidah tertentu yang perlu dipatuhi meskipun bukan merupakan pengetahuan maupun teori dasar tentang pelajaran gamelan.

## **6. Media Pembelajaran**

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan, pemilihan salah satu media mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas, respon yang



diharapkan siswa kuasai setelah pelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa.

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’ (Azhar, 2009). Gerlach & Ely dalam (Azhar, 2009 ) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat garis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Mendukung pernyataan di atas menurut Levie & Levie dalam ( Azhar, 2009 : 9) menyatakan bahwa stimulus gambar dan stimulus kata atau visual dan verbal menyimpulkan bahwa stimulus verbal membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali, dan menghubungkan - hubungkan fakta dan konsep. Di lain pihak, stimulus verbal memberi hasil yang lebih apabila pelajaran itu melibatkan ingatan yang berurut-urutan (sekuensial).

Berdasarkan teori-teori yang telah dibahas sebelumnya yang merupakan bahan acuan yang sangat mendukung dalam merancang media pembelajaran musik gamelan berbasis *pop up book and sound* karena dengan menggunakan

indra ganda pandang dan dengar yang akan memberikan keuntungan bagi siswa. Dalam perancangan media pembelajaran dengan media *pop up book and sound*, yaitu penggabungan antara unsur visual dan verbal yang diharapkan siswa akan belajar lebih banyak daripada jika materi pelajaran disajikan hanya dengan stimulus pandang atau hanya dengan stimulus dengar. Konsep ini mengatakan bahwa ada dua sistem ingatan manusia, satu untuk mengolah simbol-simbol verbal kemudian menyimpannya dalam bentuk proposisi visual.

## **7. Tinjauan Desain Komunikasi Visual**

Media pembelajaran berbasis visual sangat erat kaitannya dengan bidang keilmuan desain komunikasi visual, karena pada dasarnya manusia selalu belajar dan memperoleh informasi dari media yang ada di sekitarnya. Hal itu sependapat dengan yang dikemukakan oleh ( Sumbo Tinarbuko, 2015 ) yang mengatakan bahwa desain komunikasi visual sangat akrab dengan kehidupan manusia, ia merupakan representasi sosial budaya masyarakat, dan salah satu manifestasi kebudayaan yang berwujud produk dari nilai-nilai yang berlaku pada waktu tertentu.

Desain komunikasi visual sebagai salah satu bagian dari seni terapan yang mempelajari tentang perencanaan dan perancangan berbagai bentuk informasi komunikasi visual. Perjalanan kreatifnya diawali dari permasalahan komunikasi visual, mencari data verbal dan visual, menyusun konsep kreatif yang berlandaskan

pada karakteristik target sasaran, sampai dengan penentuan visualisasi final desain yang mendukung tercapainya sebuah komunikasi visual-verbal yang fungsional, persuasif, artistik, estetik, dan komunikatif ( Sumbo Tinarbuko, 2015). Artinya menurut Sumbo Tinarbuko. (1998) desain komunikasi visual dapat dipahami sebagai upaya pemecahan masalah komunikasi atau komunikasi visual yang menghasilkan suatu desain yang paling baru. Dalam kaitannya dengan perancangan media pembelajaran musik gamelan berbasis *pop up book and sound* yang bisa dibilang suatu inovasi yang baru, dan sangat erat kaitannya dengan bidang keilmuan desain komunikasi visual, selalu berhadapan dengan media, alat, teknik, desain, promosi, dan aspek-aspek desain komunikasi visual lainnya.

Sependapat dengan hal di atas menurut ( Jewler, dan Dreniany, 2001). mengatakan dalam bentuk visualisasinya, desain komunikasi visual berhadapan dengan sejumlah alat, teknik, bahan dan keterampilan. Ungkapan yang baik akan bernilai apabila didukung dengan teknik yang baik, dan dijunjung dalam kepiawaian dalam mewujudkannya. Seperangkat alat yang diwujudkan oleh desain komunikasi visual, antara lain adalah aspek visual yang meliputi bentuk ilustrasi, layout, warna serta aspek verbal yang terdiri dari teks dan audio.

Berdasarkan teori-teori sebelumnya yang menyebutkan desain komunikasi visual sangat berperan penting dalam perancangan media pembelajaran musik gamelan dengan media *pop up book and sound* yang merupakan suatu hal yang baru dalam media pembelajaran musik gamelan. Karena pada hakikatnya suatu

media pembelajaran ialah menyampaikan pesan dari pengajar kepada pembelajar dengan media bahan ajar secara efektif, komunikatif, dan tepat sasaran. Hal tersebut merupakan peran dari seorang desainer komunikasi visual.

#### **8. Pengertian *Pop Up Book* Kelebihan *Pop Up Book***

*Pop up book* dapat memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik. Mulai dari tampilan gambar yang lebih memiliki dimensi, gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka atau bagiannya digeser, bagian yang dapat berubah bentuk, memiliki tekstur seperti benda aslinya bahkan beberapa ada yang dapat mengeluarkan bunyi. Hal-hal seperti ini membuat cerita yang disampaikan lebih menyenangkan dan menarik untuk dinikmati.



Gambar 6 : *Pop Up Book Of Clasic Tales*  
(Sumber : <http://www.lidyschoonensboeken.nl>, 2017)

Hal lain yang membuat *pop up book* menarik dan berbeda dari buku cerita ilustrasi biasa adalah ia memberikan kejutan-kejutan dalam setiap halamannya yang dapat mengundang ketakjuban ketika halamannya dibuka. Pembaca seperti menjadi bagian dari hal yang menakjubkan itu karena mereka memiliki andil ketika mereka membuka halaman buku. Hal ini dapat memancing antusiasme pembaca dalam mengikuti ceritanya karena mereka menanti kejutan apa lagi yang akan diberikan di halaman selanjutnya.

*Pop up book* mempunyai kemampuan untuk memperkuat kesan yang ingin disampaikan dalam sebuah cerita sehingga dapat lebih terasa. Tampilan visual yang lebih berdimensi membuat cerita semakin terasa nyata ditambah lagi dengan kejutan yang diberikan dalam setiap halamannya. Gambar dapat secara tiba-tiba muncul dari balik halaman atau sebuah bangunan dapat berdiri megah ditengah-tengah halaman dengan cara pemvisualisasi ini, kesan yang ingin ditampilkan dapat lebih tersampaikan.

## **9. Manfaat *Pop UP Book***

Penggunaan *pop up book* memiliki berbagai manfaat, seperti mengajarkan anak untuk lebih menghargai buku dan memperlakukannya dengan lebih baik, lebih mendekatkan anak dengan orang tua karena *pop up book* memiliki bagian yang halus sehingga memberikan kesempatan untuk orang tua duduk bersama dengan putra-putri mereka dan menikmati cerita. Manfaat lain dari

*pop up book* adalah media ini dapat digunakan sebagai media untuk menanamkan kecintaan terhadap membaca.

Berbeda dengan buku cerita anak pada umumnya, *pop up book* dapat memberikan hal yang lebih dalam membaca cerita. Dengan menikmati *pop-up book*, anak tidak hanya membaca sebuah cerita, melainkan mereka dapat berinteraksi serta berimajinasi dengan cerita yang disampaikan dalam *pop up book*. Karena pada dasarnya *pop up book* selalu memberikan kejutan-kejutan di setiap halamannya, hal tersebut berfungsi memperkuat kesan yang ingin disampaikan dalam sebuah cerita sehingga dapat lebih terasa emosi serta nuansanya. Hal itulah yang membuat *pop up book* berbeda dengan buku cerita anak pada umumnya.

#### **10. Media Kampanye Periklanan**

Kampanye adalah kegiatan komunikasi secara terencana yang lebih moderat, terbuka, toleran, dengan waktu terbatas atau jangka pendek, dan program yang jelas, persuasif serta dapat diidentifikasi secara jelas narasumbernya (komunikator) dan selalu berkonotasi positif. ( Ruslan, 2008 ). Sedangkan Secara sederhana iklan didefinisikan sebagai pesan yang menawarkan suatu produk yang ditujukan kepada masyarakat lewat suatu media ( Kasali, 1992 ). Untuk dapat mewujudkan kampanye periklanan perlu dilakukannya manajemen periklanan yang baik.



Iklan merupakan sarana promosi yang paling umum digunakan oleh produsen untuk memberikan informasi mengenai keunggulan produk mereka kepada konsumen. Penggunaan iklan ini bertujuan untuk membujuk atau memberikan informasi sesuai pesan yang disampaikan dalam iklan tersebut. Maka dari itu iklan harus dikemas secara menarik dan disampaikan melalui media beberapa media yang dekat dengan *target audience*.

Dewasa ini akibat pesatnya kemajuan teknologi dan arus globalisasi menjadikan media internet sebagai media yang dekat dengan konsumen. Besarnya pengguna media internet ini dikarenakan kehadiran internet membuat sebagian besar orang merasa sangat dimudahkan, hidup menjadi lebih mudah dan praktis, informasi lebih cepat tanpa mengenal jarak kapanpun dan dimanapun. Dengan adanya peningkatan jumlah pengguna internet yang sangat pesat menjadikan internet sebagai salah satu media yang dapat digunakan sebagai media untuk melakukan kampanye periklanan. Iklan yang menggunakan media internet disebut iklan *online*, iklan internet tersebut memiliki berbagai macam format diantaranya *banner*, *skyscrappers*, *pop up*, *pop-behind*, *minisite*, *supertitital*, dan *widget*. (Moriarty, 2001 ).

Belakangan ini muncul terobosan baru dalam beriklan di internet, yakni dengan menggunakan sosial media *youtube*. *Youtube* merupakan situs tempat berbagi video terpopuler didunia. Bisa dikatakan bahwa *Youtube* merupakan situs sosial media yang berbasis video yang menyediakan berbagai informasi yang unik



serta menarik dari berbagai belahan dunia. Selain itu, *Youtube* merupakan situs video yang paling banyak dan sering dikunjungi oleh pengguna internet di seluruh dunia. *Youtube* juga menyediakan fasilitas secara gratis untuk siapa saja yang ingin membuat konten video yang menarik dan dapat dilihat oleh jutaan pengguna *youtube* lainnya. Berdasarkan pembahasan diatas dapat dikatakan *youtube* dapat dimanfaatkan sebagai media kampanye periklanan untuk memperkenalkan media pembelajaran *pop up book* gamelan yang cukup efektif, melihat banyaknya pengguna, serta media yang digunakan juga gratis. Hal ini dapat menghemat biaya kampanye yang pada umumnya membutuhkan dana yang tidak sedikit.

#### **G. Metode Penciptaan**

Peroses penciptaan *pop up book and sound* tembang dolanan menggunakan beberapa metode penciptan karya untuk mencapai hasil yang maksimal. Lahirnya sebuah karya seni tentu bukan lahir begitu saja, akan tetapi mengalami proses yang tersistematis (Gustami, 2007). Melahirkan sebuah karya seni secara metodologis melalui tiga tahapan utama, yaitu Eksplorasi (pencarian sumber ide, konsep, dan landasan penciptaan), Perancangan (rancangan desain karya) dan Perwujudan (pembuatan karya). Tahapan penciptaan dalam karya ini terdiri dari tiga tahapan yakni tahapan eksplorasi, perancangan dan realisasi.

## 1. Tahapan Eksplorasi

Eksplorasi meliputi langkah dalam menggali sumber ide. Langkah-langkah tersebut meliputi penggalan sumber penciptaan baik secara langsung di lapangan maupun pengumpulan data referensi mengenai tulisan-tulisan dan gambar yang berhubungan dengan karya. Dari kegiatan ini akan ditemukan tema dan berbagai persoalan. Langkah kedua adalah menggali landasan teori, sumber dan referensi serta acuan visual untuk memperoleh konsep pemecahan masalah secara teoritis yang nantinya akan digunakan sebagai tahap perancangan.

### a. Observasi

Kart Weick dalam ( Seltiz, Wrightman, dan Cook, 1976 ) mendefinisikan observasi sebagai pemilihan, pengubahan, pencatatan, dan pengodean serangkaian perilaku dan suasana yang berkenaan dengan organisme, sesuai dengan tujuan-tujuan empiris. Metode observasi yang digunakan dalam karya ini seperti pengamatan terhadap penggunaan *pop up book and sound* terhadap anak-anak, observasi ke sekolah dasar dalam hal pengamatan pembelajaran musik karawitan, serta pengamatan terhadap para praktisi *pop up*, dalam hal proses penciptaan *pop up book and sound*.

## **b. Wawancara**

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data sebagai studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti. Wawancara berfungsi untuk menindaklanjuti pemikiran, membuktikan jawaban dan menginvestigasi motif serta perasaan yang tidak dapat dilakukan hanya melalui proses observasi. Proses wawancara dilakukan oleh pihak-pihak yang terkait dengan proses perancangan karya. Dalam hal ini mengambil sampel di kota Surakarta, diantaranya guru kesenian di sekolah dasar serta siswa sekolah dasar di kota Surakarta.

## **c. Studi Literatur**

Metode studi literatur adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan metode data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengolah bahan penelitian ( Zed, 2008 ). Studi kepustakaan merupakan kegiatan yang diwajibkan dalam penelitian khususnya penelitian akademik yang tujuan utamanya adalah mengembangkan aspek teoritis maupun manfaat praktis.

Studi kepustakaan dilakukan bertujuan untuk mencari dasar pijakan atau fondasi untuk memperoleh dan membangun landasan teori, kerangka berpikir dan menentukan dugaan sementara atau disebut juga hipotesis penelitian. Studi literatur juga bertujuan untuk mencari referensi teori yang relevan dengan kasus dan permasalahan yang ditemukan. Referensi tersebut berisikan tentang:

- 1) Gamelan secara umum
- 2) Media Pembelajaran
- 3) Desain Komunikasi Visual
- 4) *Pop Up Book*
- 5) *Sound Book*
- 6) Kempanya Periklanan

Referensi ini dapat dicari dari buku, jurnal, artikel laporan penelitian, dan internet. Output dari studi literatur adalah terkoleksinya referensi yang relevan dengan perumusan masalah. Tujuannya adalah untuk memperkuat permasalahan serta sebagai dasar teori dalam melakukan studi dan menjadi dasar untuk melakukan desain perancangan media pembelajaran *pop up book* gamelan.

#### **d. Pengambilan Data**

Data skunder yang dibutuhkan untuk dapat menyelesaikan tugas akhir karya ini adalah :

- 1) Alat-alat gamelan

Pengambilan data instrumen gamelan dilakukan dengan mencari data di internet yang berupa foto masing-masing instrumen gamelan, foto – foto tersebut kemudian diolah menjadi bentuk *pop up* yang diinginkan.

## 2) Teknik-teknik *pop up book*

Pengambilan data teknik *pop up book* sama seperti halnya pengambilan data instrumen gamelan yaitu diperoleh dari internet. Bentuk teknik diperoleh dari *e-book pop up* serta video – video review *pop up book* yang ada di *youtube*. Setelah diperoleh data mengenai teknik *pop up book* kemudian teknik tersebut diolah sesuai kebutuhan perancangan.

## 3) *Sound Book*

Hasil pengumpulan data *sound book* diperoleh dari internet dan juga diperoleh dari membeli produk *sound book* yang sudah ada. *Sound book* yang sudah dibeli kemudian dipelajari untuk mengetahui komponen yang ada di dalamnya untuk diadopsi pada perancangan *pop up book and sound* tembang dolanan.

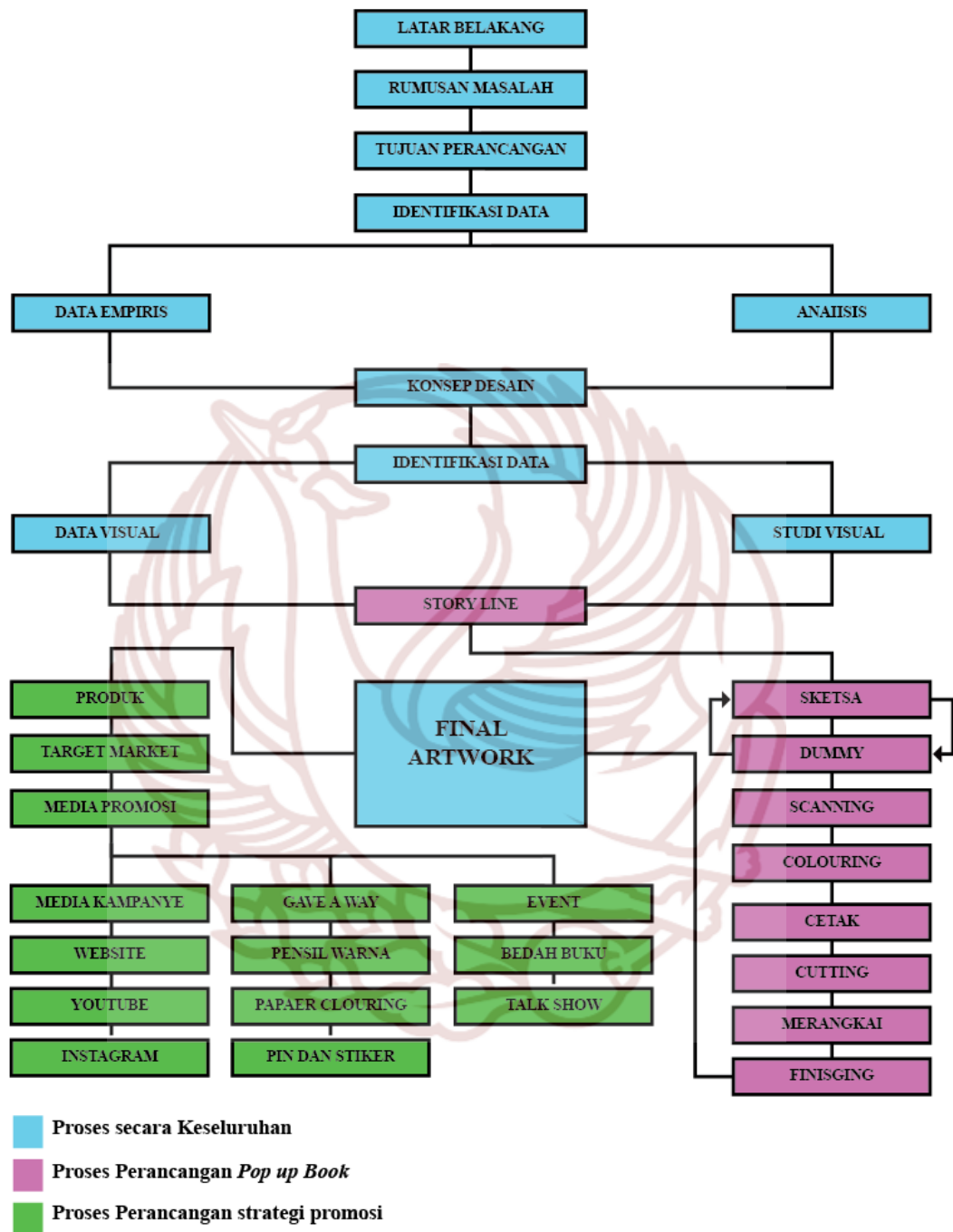
## 2. Tahapan Perancangan

Tahap perancangan terdiri dari kegiatan menuangkan ide dari hasil analisis yang telah dilakukan ke dalam bentuk dua dimensional atau *Artwork*. Hasil perancangan tersebut selanjutnya diwujudkan dalam bentuk karya. Perancangan meliputi beberapa tahapan, diantaranya rancangan desain alternatif (sketsa). Dari beberapa sketsa tersebut dipilih beberapa sketsa yang terbaik dijadikan sebagai desain terpilih. Pemilihan tersebut tentunya mempertimbangkan beberapa aspek seperti teknik, bahan, bentuk dan alat yang digunakan. Kemudian tahapan kedua

menyempurnakan sketsa terpilih menjadi desain sempurna, sesuai ukuran, skala, bentuk asli dan penempatannya.

Tahap realisasi merupakan tahap mewujudkan ide, konsep, landasan, dan rancangan menjadi karya. Semua tahapan dan langkah yang telah dilakukan perlu dilakukan evaluasi untuk mengetahui secara menyeluruh terhadap kesesuaian antara gagasan dengan karya diciptakan. Terdapat beberapa tahapan dalam pembuatan karya perancangan *pop up book and sound* tembang dolanan diantaranya seperti pembuatan *story line* untuk menggambarkan garis besar dari isi buku *pop up* tembang dolanan. Kemudian selanjutnya menyiapkan sketsa *dummy* untuk menentukan pola final yang nantinya digunakan pada buku tembang dolanan. kemudian persiapan bahan alat - alat, pembentukan, dan finishing akhir. Langkah - langkah penelitian untuk perancangan, seperti yang terdapat *flow chart* dibawah ini :





Gambar 7 : Sistematika Dalam Pernciptaan Kekarya  
 ( Repro : Ilham Musyafa, 2017 )

### 3. Tahapan Promosi

Tahapan yang terakhir yakni promosi, promosi berfungsi untuk memperkenalkan produk atau karya yang telah dirancang kepada masyarakat secara luas dengan segmentasi yang lebih spesifik. Dalam tahapan promosi ini memfokuskan perhatian pada analisa, perencanaan, pengendalian dan aktivitas pengambilan keputusan dalam membuat strategi periklanan. Alat atau sarana yang digunakan untuk promosi. Ada berbagai macam media promosi yang berkembang saat ini, dari media konvensional hingga media non konvensional.

Media promosi yang paling konvensional dan tua adalah komunikasi dari mulut ke mulut. Promosi dengan media ini banyak dijumpai pada jaman dahulu karena belum banyak media promosi yang maju seperti saat ini. Contoh media promosi : *brosur, leafet, flyer, poster, billboard*, iklan di koran, iklan televisi, gelas, jam dinding, kartu nama, stiker, dan lain sebagainya. Berbicara tentang promosi tidak akan lepas dari membicarakan iklan. Keduanya mempunyai kaitan yang erat dalam mengkomunikasikan suatu produk.

Istilah strategi berasal dari bahasa Yunani, yang berarti “kepemimpinan” (*leadership*). Strategi adalah keseluruhan tindakan-tindakan yang ditempuh oleh sebuah organisasi untuk mencapai sasaran-sasarannya ( Winardi, 1989 ). Strategi pada hakikatnya adalah perencanaan (*planning*) dan manajemen (*management*) untuk mencapai suatu tujuan. Akan tetapi untuk mencapai tujuan tersebut strategi

tidak berfungsi sebagai peta jalan yang hanya menunjukkan arah saja, melainkan harus mampu menunjukkan bagaimana taktik operasionalnya (Effendy, 1993).

Agar kegiatan komunikasi dapat efektif, harus benar-benar memperhatikan langkah-langkah kegiatan promosi dengan cermat. Berikut ini tahapan dalam perancangan strategi promosi buku tembang dolanan yaitu:

**a. Mengidentifikasi audiens sasaran**

Promosi harus dimulai dengan audiens sasaran yang jelas. Audiens itu mungkin pembeli potensial produk perusahaan, pemakai sekarang, orang yang memutuskan, atau orang yang mempengaruhi. Audiens dapat berupa individu, kelompok, publik tertentu, atau publik umum. Identifikasi audiens dapat dilakukan dengan membaginya kedalam segmen-segmen (segmentasi). Terdapat pembagian konsumen dalam berbagai segmen, yaitu:

- 1) Geografis: Pembagian konsumen berdasarkan wilayah, baik itu ibu kota maupun daerah berkembang.
- 2) Demografis: Pembagian konsumen berdasarkan data-data kependudukan misalnya usia, jenis kelamin, status perkawinan, pendapatan, pendidikan, pekerjaan dan agama.

## **b. Menentukan tujuan komunikasi**

Setelah audiens sasaran teridentifikasi, komunikator pemasaran harus memutuskan respon audiens yang diharapkan. Komunikator pemasaran harus mengetahui bagaimana memindahkan audiens sasaran ke tingkat kesiapan membeli yang lebih tinggi.

### **a. Merancang pesan**

Perusahaan atau organisasi perlu mengembangkan pesan yang efektif. Pesan itu harus memperoleh perhatian, menarik minat, membangkitkan keinginan, dan menghasilkan tindakan. Dalam memutuskan pesan sendiri membutuhkan pemecahan empat masalah yaitu: apa yang dikatakan (isi pesan), bagaimana mengatakan secara logis (struktur pesan).

### **b. Memilih saluran komunikasi**

Saluran komunikasi terdiri dari dua jenis utama, personal dan non personal. Saluran komunikasi personal melibatkan dua orang atau lebih yang langsung berkomunikasi satu sama lain. Sedangkan saluran komunikasi non personal menyampaikan pesan tanpa melalui kontak personal atau interaksi. Saluran ini meliputi media, suasana (atmosphere) dan peristiwa (event). Dalam perancangan *pop up book* tembang dolanan ini menggunakan media komunikasi non personal.meliputi social media, poster, x banner dan event bedah buku.

#### **4. Tahap – Tahap Strategi Pemasaran**

Menurut Moriarty (2011) sebelum perusahaan melakukan serangkaian promosi, ada tiga tahap strategi komunikasi pemasaran yang perlu dijalankan oleh perusahaan tersebut, yaitu menentukan tujuan pemasaran, menentukan segmentasi dan *targetting*, serta menentukan diferensi dan *positioning*. Secara lebih rinci kertiannya akan dijelaskan sebagai berikut:

##### **a. Tujuan Komunikasi Pemasaran**

Langkah pertama dalam strategi komunikasi pemasaran adalah menentukan tujuan pemasaran, apakah itu untuk memperkenalkan produk, menaikkan penjualan, meningkatkan pangsa pasar, atau memperluas distribusi.

##### **b. Segmentasi dan *Targeting***

Segmentasi adalah mengidentifikasikan kelompok spesifik dalam pasar yang keinginan dan kebutuhannya dapat terpenuhi oleh produk perusahaan. Segmentasi dilakukan dengan membagi kelompok berdasarkan aspek demografis, geografis, psikografis, perilaku dan manfaat (Morissan, 2010). Sedangkan *targetting* adalah memilih satu atau beberapa segmen konsumen yang akan menjadi fokus kegiatan pemasaran dan promosi.

### **c. Diferensi dan Positioning**

Perusahaan perlu menentukan dimana titik diferensi untuk kemudian membuat keputusan mengenai cara menghadirkan atau memposisikan produk didalam lingkungan yang kooperatif untuk memenuhi kebutuhan konsumen. Diferensi produk bisa diterapkan pada bentuk, fitur, gaya dan desain produk.

### **d. Empat Komponen Strategi Pemasaran**

Dalam strategi komunikasi pemasaran terdapat empat komponen dasar dengan menerapkan bauran pemasaran. Bauran pemasaran adalah empat komponen dalam strategi komunikasi pemasaran yang terdiri dari 4P, yakni: *Product* (produk), *Price* (harga), *Place* (tempat, termasuk juga distribusi), dan *Promotion* (Promosi). Hermawan (2012:33) :

#### **1) *Product* (produk)**

Suatu perusahaan ada karena menghasilkan produk untuk ditawarkan kepada konsumen yang akan dipertukarkan, umumnya dengan uang. Produk pada dasarnya adalah segala hal yang dapat dipasarkan dan mampu memuaskan konsumennya ketika dipakai atau digunakan. Morissan (2010: 75). Buku tembang dolanan diharapkan menjadi produk yang dapat diterima dipasaran dan dapat memuaskan hati konsumen yang membelinya.



## 2) *Price* (harga)

Harga suatu produk ditentukan tidak saja berdasarkan biaya produksi, namun juga faktor-faktor lain, seperti permintaan terhadap produk bersangkutan, tingkat persaingan, serta persepsi konsumen terhadap produk, aktivitas mental yang dilakukan, dan bahkan upaya tingkah laku untuk mendukung produk itu. Morissan (2010:78).

Seperti halnya buku tembang dolanan merupakan produk buku yang bisa dibilang jarang dipasaran, maka dari itu harga yang ditawarkan cukup mahal dibandingkan buku yang serupa yakni Rp.950.000. Mahalnya buku tembang dolanan dikarenakan prosesnya yang 85% dikerjakan handmade dan waktu yang cukup lama diperlukan dalam membuat buku. Dengan harga yang relative cukup mahal buku tembang dolanan juga menawarkan fitur – fitur yang menarik seperti *pop up book*, *sound box* dan beberapa *give a way* yang diberikan setiap pembeli buku tembang dolanan, diantaranya, pensil warna, *paper colouring*, stiker dan pin.

## 3) *Place* (tempat)

Salah satu keputusan terpenting dalam pemasaran adalah menentukan bagaimana cara suatu produk dapat tersedia di pasaran. Strategi distribusi yang dibuat hendaknya terlebih dahulu mempertimbangkan tujuan komunikasi serta efek pemilihan saluran terhadap program komunikasi pemasaran terpadu. (Morissan 2010).

Dalam perancangan buku *pop up book* tembang dolanan yang bekerja sama dengan penerbit Gramedia akan mengadakan forum bedah buku sekaligus sebagai *grand launching* buku tembang dolanan sing and *pop up book* pada event *International Gamelan Vestival* yang berlokasi di Benteng Vastenburg kota Surakarta.

Alasan dipilihnya event *International Gamelan Vestival* karena produk buku tembang dolanan merupakan buku dengan tema gamelan yang apabila dipadukan dengan even *International Gamelan Vestival* akan sangat relevan. Acara ini akan berlangsung pada tanggal 9 – 17 Agustus 2018. forum bedah buku tembang dolana akan mengundang narasumber Prof. Dr. Rahayu Supanggah, S.Kar. yang meupakan Guru Besar Jurusan Karawitan ISI Surakarta.

Forum bedah buku tembang dolanan bertujuan untuk mengenalkan produk kepada masyarakat yang lebih luas dan juga sebagai sarana edukasi bagi masayarkat yang ingin mengenal buku tembang dolanan lebih lanjut mulai dari latar belakang ide terciptanya buku tembang dolanan serta proses terciptanya buku tembang dolanan. Pada acara bedah buku ini juga mengundang resensator atau orang yang gemar merisensi dan mereview buku mulai dari kelebihan sampai kekurangannya. Resensator ini juga bisa sevagai media promosi karena mereka akan mempublish hasil

penilaian mereka ke publik yang berdampak makin banyak orang tau tentang buku tembang dolanan.

Selain mengundang para resensator pada forum bedah buku ini juga akan mengadakan jumpa pers yang disiarkan pada televisi lokal kota Surakarta yaitu TATV. Mengundang rekan – rekan media merupakan langkah yang sangat baik dalam kegiatan promosi. dengan mengundang media, produk dapat dikenal masyarakat secara cepat dan lebih luas.

#### 4) Promosi Penjualan

Promosi penjualan adalah (*sales promotion*) adalah bentuk persuasi langsung melalui penggunaan berbagai insentif yang dapat diukur untuk merangsang pembelian produk dengan segera dan atau meningkatkan jumlah barang yang dibeli pelanggan. Melalui promosi penjualan perusahaan dapat menarik pelanggan baru, mempengaruhi pelanggan untuk membeli produk baru dan meningkatkan *impulse buying* (pembelian tanpa rencana sebelumnya). Berikut ini Bentuk-bentuk aktivitas promosi penjualan pada even bedah buku tembang dolanan.

##### a) Pemberian *Give a Way*

Bentuk aktivitas promosi yang pertama yaitu dengan pemberian *give a way* ini memiliki tujuan untuk merangsang konsumen untuk membeli produk buku tembang dolanan. *Give a*

way yang diberikan untuk pembelian 50 buku pertama yaitu pensil warna, *paper page colouring*, stiker dan pin.

b) Diskon

Tujuan dari bentuk aktivitas promosi adalah sebagai upaya untuk membentuk *goodwill*. Diskon juga merupakan upaya yang efektif untuk mendorong konsumen membeli, dan meningkatkan penjualan. Keberadaan pemberian potongan terhadap konsumen sebagai penghargaan seringkali menyebabkan pembelian dalam jumlah besar. Pada acara bedah buku yang diadakan pada acara event *International Gamelan Festival* akan diberikan diskon sebesar 10% menjadi Rp.855.000. dengan adanya diskon yang diberikan diharapkan bisa menjadi daya tarik para peserta bedah buku dan pengunjung event *International Gamelan Festival* untuk membeli buku tembang dolanan *sing and pop up book*.

c) Sempel

Bentuk aktivitas promosi yang mendorong konsumen untuk mencoba produk yang akan dibeli. Dalam forum bedah buku tembang dolanan para peserta bisa mencoba dan merasakan ini dari buku tembang dolanan. Dengan adanya sampel ini dapat mengurangi resiko konsumen untuk merasa dikecewakan oleh produk yang diperjual- belikan.

## 5. Media Pendukung Promosi

### a) Poster

Poster digunakan sebagai media penyampain informasi tentang tanggal laouncing, tempat serta waktu pelaksanaan. Poster ini ada dua macan yang pertama poster cetak dan yang keda poster digital. Poster cetak nantinya akan ditempatkan di papan pegumuman di toko buku seperti gramedia, toga mas karisma dan mading sekolah dasar di kota Surakarta, sedangkan poster online akan ditempatkan sebagai banner di wabsite dan media sosial.

### b) *X banner*

*X banner* digunakan sebagai media pada saat *Lounching* buku *pop up* tembang dolanan, yang berfungsi sebagai media informasi tenang buku *pop up* tembang dolanan kepada taget market dan target audience yang hadir. Menggunakan mmt 80 x 180 cm 260gr yang nantinya akan diletakan didepan pangung bedah buku.

### c) *Tote Bag*

*Tote bag* digunakan sebagai media kemasan *pop up book* tembang dolanan pada saat *Launching* buku, desain *tote bag* disamakan dengan *tone and maner pop up book* tembang dolanan.

d) Pin

Penggunaan pin pada dasarnya selalu digunakan sebagai bros atau aksesoris, namun kini fungsi pin tidak hanya sebagai aksesoris. Bros dapat digunakan sebagai media promos. Pin dalam perancangan ini sebagai sarana promosi juga sebagai bonus dalam pembelian buku tembang dolanan.

e) Stiker

Stiker digunakan sebagai media promosi dan sebagai nilai tambah dalam pembelian buku tembang dolanan.

f) *Paper Page Colouring*

*Page Page Colouring* merupakan bonus dalam pembelian buku pop up tembang dolanan, dengan harapan pembeli biasa belajar membuat pop up book sendiri dan mewarnai setiap bagian pop up dengan imajinasinya masing-masing.

g) Pensil Warna

Dalam pembelian *pop up book* tembang dolanan gratis pensil warna yang nantinya bisa digunakan untuk mewarnai *colour page*. Dengan adanya banyak bonus yang diberikan buku *pop up book* tembang dolanan diharapkan mampu memberi nilai lebih dalam buku tembang dolanan dan juga bias menjadi sarana promosi yang baik.



## 6. Internet Marketing

### a) Website

Website adalah salah satu media promosi terpopuler saat ini. Website memiliki jangkauan waktu dan ruang yang tidak terbatas, untuk memperoleh website sebagai media yang efektif dalam memasarkan produk ataupun menyampaikan informasi diperlukan penerapan strategi tertentu sehingga kegiatan promosi website yang dilakukan mencapai hasil yang maksimal. Berdasarkan hal tersebut pada perancangan karya ini juga akan menggunakan media promosi yang berbasis internet seperti websit dan sosial media seperti youtube dan instagram yang sangat mudah dijangkau dan diakses. Penggunaan media website sebagai penambah informasi dari buku *pop up* tembang dolanan, di dalam website terdapat keterangan buku, musik player, kontak, serta kolom pemesanan buku secara online.

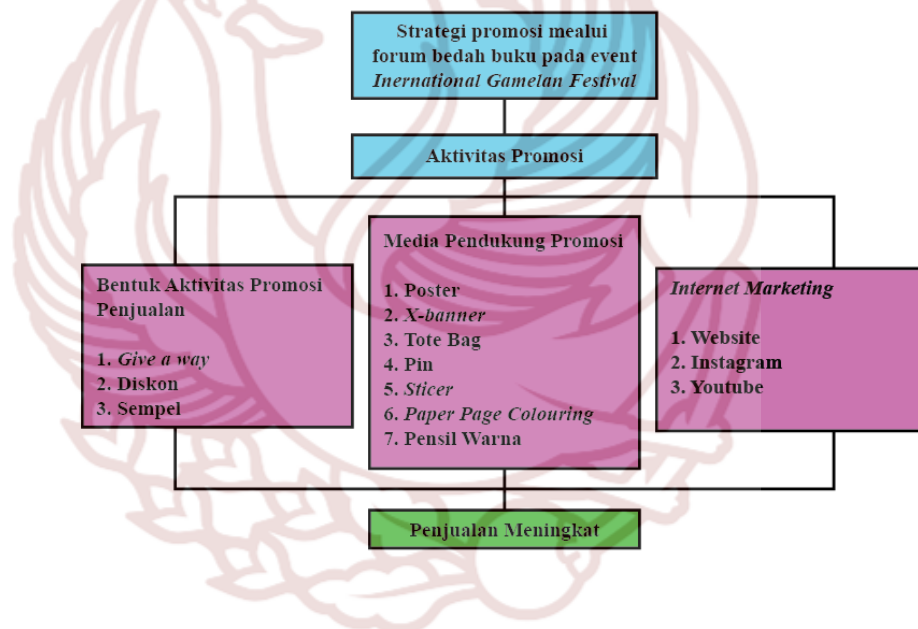
### b) Istagram

Instagram digunakan sebagai media promosi yang efektif dan relevan pada saat ini. Instagram digunakan untuk menyampaikan informasi prihal waktu dan tangal *lounching pop up book* tembang dolanan. Istagram dipilih sebagai media promosi karena penguna istagram yang cukup besar yang pengunanya dari berbagai macam kalangan, diharapkan pemilihan media promosi lewat media istagram

dapat berdampak pada kampanye pengenalan *pop up book* and sound tembang dolanan.

### c) Youtube

Media selanjutnya dalam media promosi pengenalan *pop up book* and sound tembang dolanan adalah youtube, youtube dipilih sebagai media promosi dengan konten video diharapkan dengan media video penyampain informasi dapat efektif secara audio visual.



Gambar 9 : Tabel Proses Strategi Promosi  
( repro : ilham musyafa, 2018)

## H. Sistematika Penulisan

Materi – materi yang terdapat pada laporan karya in dikelompokkan menjadi beberapa sub bab dengan sistematik penulisan sebagai berikut:

Pada BAB I laporan karya ini berisi tentang latar belakang, gagasan penciptaan, tujuan, manfaat perancangan media pembelajaran gamelan berbasis *pop up book*. Tinjauan sumber penciptaan, landasan penciptaan, metode penciptaan, dan sistematika penulisan.

BAB II memaparkan secara rinci dan detail mengenai identifikasi masalah dan analisis data. Pada sub bab juga terdapat sub-bab yang berisi identifikasi musik gamelan, buku sebagai sumber pengetahuan, dan tinjauan ilmu desain komunikasi visual. Bab ini menjadi materi dasar yang digunakan dalam merancang *pop up book* alat musik gamelan.

Pada BAB III pada bab ini menjelaskan secara rinci tujuan dari perancangan, serta tema perancangan *pop up book and sound*, strategi kreatif, teknik visualisasi, gaya penulisan serta gaya visual. Segmentasi pasar juga masuk pada bab ini seperti faktor psikologis dan demografis.

Pada BAB IV memaparkan hasil dari proses desain, perancangan visual, ilustrasi, *layout*, studi visual, studi warna, studi tipografi serta media pendukung dalam perancangan *pop up book and sound*.

BAB V pada bab ini berisi kesimpulan, penutup dan saran.

Daftar Pustaka

## **BAB II**

### ***POP UP BOOK AND SOUND GAMELAN***

#### **A. Musik Gamelan Dan Instrumen**

##### **1. Karawitan dan Gamelan**

Salah satu jenis kebudayaan yang masih bertahan di pulau Jawa hidup dan sampai berkembang sampai sekarang adalah karawitan atau di luar Indonesia lebih dikenal sebagai musik gamelan atau sering disebut musik “gong”. Istilah karawitan nampaknya merupakan istilah yang termasuk paling *gres*, baru, istilah karawitan lebih kepada pemaknaanya yang artinya halus serta rumit atau ngerawit, sedangkan gamelan lebih kepada medianya atau alatnya. namun penggunaan dan pemaknaanya semakin berkembang, memiliki cakupan bidang dan wilayah geografis ataupun wilayah budaya yang terus meluas (Supanggah, 2002 )

Masyarakat di luar Indonesia terutama negara barat seperti Amerika, Eropa, dan Australia serta Selandia Baru menyebut musik karawitan dengan istilah musik gamelan. Istilah gamelan di Barat tidak hanya digunakan untuk menunjuk sebagian atau seperangkat alat musik gamelan tetapi juga meliputi berbagai aspek, musikal,dan kultural yang terkait dengan keberadaan dan penggunaan alat musik gamelan tersebut. Penggunaan istilah gamelan dan karawitan sudah mulai “sama” dengan yang diberlakukan di Indonesia, terutama

oleh para praktisi atau akademisi yang telah berhubungan lebih jauh atau akrab dengan dunia musik gamelan.

Kalangan masyarakat karawitan di Indonesia, terutama di lingkungan para praktisi istilah gamelan biasa digunakan hanya untuk menyambut sejumlah atau seperangkat *ricikan* atau alat musik atau instrumen musik. Dengan jumlah tertentu yang sudah memenuhi syarat untuk memenuhi kebutuhan dan keperluan tertentu. Walaupun kemudian perkembangan di luar Indonesia gamelan juga digunakan untuk menyebut dunia musik, bukan sekedar sebatas pada alat, dan yang menggunakan alat gamelan yang sejenis ( Rahayu Supanggah, 2002 )

## **2. Parangkat Gamelan**

Jawa Tengah merupakan pusatnya kebudayaan musik gamelan, terutama dalam tradisi karawitan gaya Keraton Surakarta, terdapat jenis perangkat gamelan yang dibedakan menurut jenis, jumlah, dan komposisi *ricikan* gamelan yang digunakan dan fungsinya di masyarakat pada masa Keraton Surakarta masih berjaya terutama pada masa pemerintahan Susuhunan Paku Buwana X ( 1893 – 1939 ). Penggunaan gamelan , tempat, waktu serta kelompok kesenian yang bisa menabuh gamelan atau yang bisa disebut pengrawit.

Pada masa Paku Buwana X memperkerjakan tujuh kelompok pengrawit utama, kiri dan kanan dan terbagi lagi menjadi *abdi dalem niyaga* kesepuhan, (empat kelompok ) dan kadipaten ( dua kelompok ) yang masing – masing dibagi

menjadi dua golongan, kelompok *kiwa* (kiri) dan kelompok *tengen* (kanan) serta satu kelompok abdi dalam *Niyaga Punakawan* (yang melayani kebutuhan khusus) yang telah diatur tugas, wewenang dan tanggung jawabnya.

Berkaitan dengan perkembangan zaman, pengembangan fungsi kesenian, selera zaman, serta semakin besar sifat keterbukaan dan kreativitas para seniman pada saat ini maka nama dan komposisi *ricikan* perangkat gamelan dan penggunaannya di masyarakat juga berubah, berkembang, dan terbuka hingga nyaris tak terbatas diantaranya :

**a. Gamelan *Kodhok Ngorek***

Gamelan ini pada zaman dahulu hanya dimiliki oleh beberapa keraton juga beberapa kadipaten, termasuk yang diluar Surakarta dan Yogyakarta saja. Perorangan, masyarakat umum, dan lembaga diluar kraton tidak dibenarkan memiliki perangkat gamelan jenis ini. Gamelan dan gendhing *kodhok ngorek* oleh masyarakat umum hampir selalu dihubungkan dengan hajatan atau peristiwa pernikahan. Pada dasarnya gamelan *kodhok ngorek* tidak hanya digunakan sebagai kelengkapan dari upacara pernikahan saja. Gamelan *kodhok ngorek* juga hadir dalam berbagai upacara contohnya *grebeg pasa* ( grebek puasa ) atau *grebeg bakda*. *grebeg mulud* atau peringatan kelahiran Nabi Muhammad SAW pada setiap bulan *Mulud* atau *Sekatenan* dan *grebek* bulan besar ( grebek bulan haji, Dulhijah).



#### **b. Gamelan *Monggang***

Gamelan *monggang* sejenis dengan ngamelan *kodhok ngorek* dan dianggap lebih maskulin daripada gamelan *kodhok ngorek*. Perangkat gamelan *monggang* di kalangan Keraton Surakarta dan Yogyakarta memiliki ranking atau kedudukan yang lebih tinggi dari perangkat gamelan *kodhok ngorek*. Kedudukan ini dicapai karena fungsi dan peranannya yang lebih banyak dan lebih penting, lebih tinggi. Perangkat gamelan *Monggang* juga memiliki jumlah *ricikan* dan penabuh yang lebih banyak dan ukuran dimensi maupun berat jauh lebih besar, sehingga suaranya pun praktis lebih besar dan keras dari perangkat *kodhok ngorek*.

#### **c. Gamelan *Carabalen***

Gamelan *Carabalen* adalah gamelan dari jenis pakurmatan yang paling banyak dimiliki masyarakat, lembaga atau perorangan di luar keraton. Gamelan ini memiliki fungsi yang pasti untuk memberi selamat penghormatan terhadap kedatangan tamu, baik dalam upacara keluarga, kerajaan, maupun kemasyarakatan.

#### **d. Gamelan *Sekaten***

Gamelan *Sekaten* merupakan satu-satunya perangkat gamelan Jawa yang paling terkait langsung dengan upacara Islam. Di Bali juga terdapat gamelan *sekaten* atau *sekati*, namun kehadirannya tidak ada hubungannya dengan Islam.

Gamelan sekaten juga hanya dimiliki oleh tiga keraton yakni Surakarta, Yogyakarta, dan Cirebon pada masa kedatangan Islam, dipercaya sebagai alat syiar agama Islam. Kegiatan sekatenan dimulai sejak zaman Kerajaan Demak, kerajaan Islam pertama di Jawa pada pertengahan abad ke -16. Kata *sekaten* sering dikaitkan dengan kata *syahadatin*, kalimat sahadat yang wajib diucapkan oleh setiap orang ketika untuk pertama kalinya secara resmi memeluk Islam.

*Sekaten* atau *sekati* juga dikaitkan dengan kata dalam bahasa Jawa disebut dengan *jarwa dhasak seseg (ing) ati*, sesaknya hati, yang menggambarkan sesaknya perasaan orang-orang yang berdesakan datang, bagi mendengar suara gamelan yang aneh, menarik dan keras. Begitu orang-orang telah banyak berkumpul, lalu mulailah para wali memberi ajaran – ajaran Islam.

#### **e. Gamelan Ageng**

Perangkat gamelan ageng dapat dikatakan sebagai perangkat gamelan standar yang berbagai jenis kombinasi dan komposisi jumlah serta macam ricikan paling banyak yang sehari-hari paling banyak digunakan untuk berpofan, hiburan komersial. Gamelan ageng terdapat dimana-mana tidak hanya di Jawa maupun Indonesia, perangkat ini tersebar di lima benua. Variasi bentuk, bahan, penampilan fisik, kualitas bunyu, dan suara, ukuran dimensi dan berat, jumlah instrumen yang terlibat, sangat berbeda dan bervariasi di setiap daerah.

### 3. Jenis – Jenis Instrumen

Menurut bentuknya, instrumen gamelan bisa menjadi dua macam, ialah bilahan atau *wilahan* dan *pancaon*, yang termasuk bilahan antara lain keluarga *Saron* dan keluarga *Gender*, sedangkan instrumen yang masuk kelompok *Pencon* antara lain dari keluarga *Bonang*, *Kenong*, *Kempul* dan *Gong*. Gamelan yang lengkap biasanya mempunyai beberapa jenis instrumen antar lain:

#### a. *Bonang*

*Bonang* ialah instrumen yang terdiri dua deret. Deretan yang mempunyai nada atau beroktaf tinggi disebut *lanang* atau *berunjung*. Sedangkan deretan yang mempunyai nada atau beroktaf dibawahnya disebut *dhempok* atau *wedok*. Dari segi bentuk *bonang lanang* lebih tinggi dibandingkan dengan *bonang dhempok* atau *wedok*. Ada tiga macam *bonang* dalam di dalam gamelan yang lengkap diantaranya *Bongan Penembung*, *Bonang Barung* dan *Bonang Pelog*.

#### b. *Gender*

*Gender* ialah instrumen bilahan atau *walahan* dengan resonator yang biasanya dibuat dari bambu. Bilangan *gender* dirangkai dengan menggunakan *pluntur* (tali) dan diletakkan di atas sanggan yang dibuat dari bahan *perunggu* atau tanduk kerbau. seperti halnya *bonang*, *gender* pun terdiri tiga macam yang dibedakan berdasarkan besar dan kecilnya ukuran *wilahan* serta tinggi rendahnya nada. *Gender* yang paling besar disebut *gender penabung*, terdiri dari tujuh bilah untuk *laras pelog* dan enam bilah untuk *laras slendro*. *Gender penabung* sering

pula disebut *Slenthem*. *Gender* dengan ukuran nada tengah disebut *gender barung*.

Sedangkan yang paling kecil dinamakan *gender penerus*.

#### **c. Gambang**

*Gambang* ialah satu-satunya instrumen bilahan atau *wilahan* yang terbuat dari bahan kayu, yang baik adalah kayu berlian. *bilahan gambang* terdiri dari 23 bilah. Ada pula *gambang* khusus yang dibuat dari bahan perunggu, disebut *gambang gangsa*. Didalam gamelan yang lengkap juga terdapat tiga rancak *gambang* yaitu *rancak gambang* laras *slendro*, *rancak gambang pelog barang*, dan satu *rancak gambang pelog bem*.

#### **d. Rebab**

*Rebab* ialah satu-satunya instrumen yang cara membunyikannya dengan digesek. *Rebab* mempunyai dua utas kawat, *rebab* yang baik terbuat dari gading gajah atau kayu asam, kemuning dan dapat pula dari tenduk kerbau. Menurut warnannya terdapat dua macam yaitu *ponthang* untuk gamelan *slendro* dan *byur* untuk gamelan *pelog*. Menurut bentuknya juga ada dua macam yaitu bentuk *kresna* dan bentuk *baladewa*.

#### **e. Saron**

*Saron* dalam gamelan berfungsi membawakan lagu pokok, yang biasa disebut *balungan*. Instrumen *saron* terdiri dari bilahan atau *wilahan*, tetapi berbeda dengan bilahan *gender*. Bilahan *saron* lebih tebal dan panjang. Didalam keluarga

*saron* juga terdiri tiga macam yaitu *saron demung*, *saron demung*, dan yang terkecil *saron peking* (Yogyakarta) atau *saron penerus* (Surakarta).

**f. Celempung**

*Celempung* bisannya dimainkan menggunakan ibu jari , karena bahan pokoknya adalah kawat. *Celempung* yang bentuknya lebih kecil dan lebih sederhana bentuknya disebut *siter barung*, sedangkan yang besar disebut *siter peking*.

**g. Kenong**

Sebagian besar instrumen *kenong* bentuknya termasuk berujung atau lanang, kecuali *kenong* Jepang bentuknya rendah atau *dhempok*. Pada mulanya pada gamelan – gamelan tua hanya terdapat dua buah bonang saja, tetapi pada perkembangan sekarang ini hampir nada yang ada pada gamelan *dibuatkan pula* *kenongnya*.

**h. Kethuk**

Menurut bentuknya termasuk *pencon dhempok* di dalam gamelan terdapat dua *kethuk*.

**i. Kampyang**

*Kempyang* termasuk instrumen *pencon* bujung, yang hanya terdapat pada gamelan yang berlaras *pelog*. Satu rencakan terdiri dari dua *pancu* dengan nada barang dan enam.

**j. Kempul**

*Kempul* ialah instrumen *pancon* gantung terkecil diantara *pancon gantung* yang ada, diameter kempul biasanya antara 40 cm sampai 55 cm.

**k. Gong Ageng**

*Gong ageng* biasanya disebut dengan Gong Gedhe yang merupakan instrumen *pancon gantung* yang paling besar, kebanyakan gong *ageng* dengan nada lima, tetapi ada pula yang dibuat dengan nada enam. Suara gong yang gaungnya meyerupai bunyi ombak disebut *bima gumuyu*. Sedangkan gong yang mempunyai gaung yang panjang disbut *Bima ngukuk*.

**B. Buku Sebagai Sumber Pengetahuan**

**1. Arti Buku**

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia, Buku adalah lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong. salah satu ujungnya dan berisi tulisan atau gambar. Seiring dengan perkembangan dalam bidang dunia informatika, kini dikenal pula istilah *e-book* atau buku elektronik, yang mengandalkan perangkat seperti, komputer tablet, telepon seluler untuk membacanya.

**2. Buku pelajaran**

Dalam dunia pendidikan, terdapat 3 hal penting yang mempengaruhi proses belajar mengajar, yaitu guru, siswa, dan bahan ajar. Terkait dengan bahan ajar. Salah satu bahan ajar tertulis adalah buku. Buku bermula dari suatu

gagasan, pemikiran, pesan, pengalaman, ilmu, bahkan khayalan seseorang yang ingin disampaikan kepada orang lain (Maharani, 2009 ). Fungsi buku teks (pelajaran) menurut pandangan Greene dan Petty. (1971) dalam Tarigan & Tarigan. 2009) ialah sebagai berikut :

- a. Mencerminkan suatu sudut pandangan yang tangguh dan modern mengenai pengajaran serta mendemonstrasikan aplikasinya dalam bahan pengajaran yang disajikan.
- b. Menyajikan suatu sumber pokok masalah atau *subject matter* yang kaya, mudah dibaca dan bervariasi, yang sesuai dengan minat dan kebutuhan para siswa.
- c. Menyediakan suatu sumber yang tersusun rapi dan bertahap mengenai keterampilan-keterampilan ekspresional yang mengemban masalah pokok dalam komunikasi.
- d. Menyajikan bersama-sama dengan buku manual yang mendampingi metode-metode sarana-sarana pengajaran para siswa.
- e. Sebagai penunjang bagi latihan-latihan dan tugas-tugas praktis.
- f. Menyajikan bahan/sarana evaluasi dan remedial yang serasi dan tepat guna.

### **3. Penilaian Buku Pelajaran**

Menurut Greene dan Preety.(1971) dalam Tarigan & Tarigan, 2009) telah menyusun cara penilaian buku pelajaran (buku teks) dengan sepuluh kriteria.



Apabila buku teks dapat memenuhi 10 persyaratan yang diajukan, dapat dikatakan buku teks tersebut berkualitas. Butir-butir yang harus dipenuhi oleh buku teks yang tergolong berkualitas tinggi, antara lain:

- a. Buku teks haruslah menarik minat anak-anak, yaitu para siswa yang mempergunakannya. memberi motivasi kepada para siswa yang memakainya.
- b. Memuat ilustrasi yang menarik untuk para siswa yang memanfaatkannya untuk kepentingan pengetahuan.
- c. Mempertimbangkan aspek-aspek linguistik sehingga sesuai dengan kemampuan para siswa yang memakainya.
- d. Berhubungan erat dengan pelajaran-pelajaran lainnya lebih baik lagi kalau dapat menunjangnya dengan rencana sehingga semuanya merupakan suatu kebulatan yang utuh dan terpadu.
- e. menstimulasi, merangsang aktivitas-aktivitas pribadi para siswa yang mempergunakannya.
- f. menghindari konsep-konsep yang samar-samar dan tidak biasa, agar tidak sempat membingungkan para siswa yang memakainya.
- g. mempunyai sudut pandangan atau “point of view” yang jelas dan tegas sehingga juga pada akhirnya menjadi sudut pandangan para pemakainya yang setia.

- h. Mampu memberi pemantapan, penekanan pada nilai-nilai anak dan orang dewasa.
- i. menghargai perbedaan-perbedaan pribadi para siswa pemakainya.

#### **4. Buku Bergambar**

Menurut Lynch-Brown, Carl M dan Tomlinson. (1999 ) buku bergambar adalah buku yang banyak mengandung ilustrasi, untuk berbagai derajat dan penting untuk dinikmati dalam cerita. Untuk alasan ini, ilustrasi gambar dalam buku-buku dikatakan integra cerita. Ilustrasi dalam buku-buku bergambar menyediakan plot aktual atau informasi konsep serta petunjuk untuk jalan tokoh, setting, dan suasana hati. Selama periode waktu, evolution dan seleksi buku gambar menjadi kenikmatan membaca bagi anak.

Senada dengan pendapat dari ( Franz, 1994 ) mula-mula pengertian buku bergambar itu adalah setiap buku yang didalamnya terdapat gambar-gambar. Buku bergambar yang fungsi gambarnya hanya membantu dan sekedar untuk menjelaskan teks. Buku bergambar yang artistik, bahasa yang baik, penampilan fisik buku yang bagus dapat menggugah imajinasi dan motivasi untuk membaca buku. Ilustrasi gambar dan bahasa yang asal-asalan, maka anak akan mendapatkan pengalaman bahwa membaca itu membosankan, ( Priyono, 2006 ).

Menurut *Online Dictionary For Library and Information Science* menjelaskan “*picture book*” merupakan sebuah buku yang terutama terdiri

dari konten visual, dengan teks. Menurut Nurgiantoro. ( 2010 ) gambar dalam buku mengandung cerita. Gambar digunakan untuk memperkaya teks, mengkonkretkan karakter dan alur secara naratif serta digunakan sebagai daya tangkap dan imajinasi anak terhadap narasi teks yang masih terbatas.

Dengan buku bergambar mampu merangsang imajinasi anak dan membantu anak dalam memperkaya imajinasi. Selain itu, kegiatan membaca buku bergambar akan membantu anak lebih memahami hubungan cerita dan gambar, juga menanamkan kesadaran pada diri anak akan pentingnya aktivitas membaca untuk dapat memperoleh informasi. Bakat atau pembudayaan minat baca, menurut Sidik. (2007) yang dipengaruhi lingkungan bertumpu pada tiga pilar utama, yaitu lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat.

Menurut teori Piaget, siswa SD berada pada tahap perkembangan operasional konkret. Anak-anak berpikir atas dasar pengalaman nyata/konkret, belum dapat berpikir seperti membayangkan bagaimana proses fotosintesis atau proses kosmosis terjadi. Namun, kemampuan untuk melakukan penambahan, pengurangan, pengerutan serta klasifikasi telah berkembang dengan perkalian sederhana dan pembagian. Kemampuan untuk sedikit berfikir abstrak selalu harus didahului dengan pengalaman konkret. Anak usia SD masih sangat membutuhkan benda-benda konkret untuk menolong pengembangan kemampuan intelektualnya.

Menurut Basset dkk. dalam Mulyani Sumantri dan Johar Permana. ( 2011),

karaktersitik siswa sekolah dasar secara umum:

- a. Memiliki rasa keingintahuan yang kuat dan tertarik pada dunia sekitar yang mengelilingi diri mereka sendiri.
- b. Senang bermain dan bergembira riang.
- c. Suka mengatur diri untuk menangani berbagai hal.
- d. Bergetarnya perasaan dan terdorong untuk berprestasi sebagaimana mereka tidak suka mengalami ketidakpuasan dan menolak kegagalan.
- e. Belajar secara efektif ketika merasa puas dengan situasi yang terjadi.
- f. Belajar dengan cara bekerja, mengobservasi, berinisiatif, dan mengajar anak-anak lainnya.

Agar proses pembelajaran sesuai dengan perkembangan siswa, dibutuhkan dukungan penuh dari pihak sekolah. Sekolah sebaiknya mengatur lingkungan belajar yang memungkinkan siswa dapat berinteraksi dalam proses pembelajaran. Dengan lingkungan yang penuh rangsangan untuk belajar, proses pembelajaran aktif akan terjadi sehingga mampu membawa siswa untuk maju ke tahap berikutnya. Hal tersebut perlu didukung dengan penggunaan media yang sesuai.

### **C. *Pop Up Book* Dalam Desain Komunikasi Visual**

#### **1. *Pop Up Book***

Menurut Bluemel dan Taylo, (2013) memberi pengertian *pop up book* adalah sebuah buku yang menampilkan potensi untuk bergerak dan interaksinya melalui penggunaan kertas sebagai bahan lipatan, gulungan, bentuk, roda atau putarannya. Sedangkan menurut Joko Muktiono. (2003), *pop-up book* adalah sebuah buku yang memiliki tampilan gambar yang bisa ditegakkan serta membentuk obyek-obyek yang indah dan dapat bergerak atau memberi efek yang menakjubkan.

Mendukung dari kedua pendapat diatas, menurut Dzuanda. (2011) menjelaskan pengertian *pop-up book* adalah sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur 3 dimensi serta memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka. Berlandaskan beberapa pendapat di atas, *pop-up book* merupakan sebuah buku yang memiliki unsur 3 dimensi serta dapat bergerak ketika halamannya dibuka, disamping itu *pop up book* memiliki tampilan gambar yang indah dan dapat ditegakkan.

Selain itu, proses pembelajaran dengan menggunakan media *pop-up book* akan jauh lebih menyenangkan. Pembuatan *pop-up* adalah melalui proses lipat, potong, dan tempel untuk mendapat sebuah bentuk yang diinginkan. Ketika *pop up book* dibuka terdapat keunikan efek 3 dimensi yang dapat menarik minat

pembacanya sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat tercapai. Sedangkan Menurut (Bluemel dan Taylor, 2012) menyebutkan beberapa kegunaan media *pop up book*, yaitu:

- a. Untuk mengembangkan kecintaan anak muda terhadap buku dan membaca.
- b. Bagi peserta didik anak usia dini untuk menjembatani hubungan antara situasi kehidupan nyata dan simbol yang mewakilinya.
- c. Bagi siswa yang lebih tua atau siswa berbakat dan memiliki kemampuan dapat berguna untuk mengembangkan kemampuan berfikir kritis dan kreatif.
- d. Bagi yang enggan membaca, anak-anak dengan ketidakmampuan belajar bahasa inggris sebagai bahasa kedua (ESL), dapat membantu siswa untuk menangkap makna melalui perwakilan gambar yang menarik dan untuk memunculkan keinginan serta dorongan membaca secara mandiri dengan kemampuannya untuk melakukan hal tersebut secara terampil.
- e. Dibandingkan dengan buku cerita anak yang biasa, *pop up book* dapat lebih memberikan kenikmatan dalam membaca cerita. Dalam menikmati *pop up book*, anak tidak hanya membaca sebuah cerita, mereka dapat berinteraksi dengan cerita yang disampaikan dalam buku dan ikut aktif sebagai pelaku, baik melalui sentuhan, pengamatan atau bahkan melalui suara yang disajikan dalam *pop up book*. Unsur kejutan yang dimiliki *pop*

*up book* dapat menumbuhkan rasa penasaran anak terhadap kelanjutan suatu cerita sehingga membuat anak semakin gemar untuk membaca.

## **2. Teknik *Pop Up Book***

Sejak tahun 1970, banyak *pop up book* dan kartu ucapan diterbitkan, pengrajin kertas seperti Wally Hunt di Amerika dan Vic Duppa Whyte dan Ron Van der Meer di Inggris telah mengolaborasi teknik-teknik pembuatan *pop up book* dan sekarang mereka terkenal di antara kolektor *pop up book*. Menurut Jackson. (1993) ada beberapa teknik-teknik dasar dalam membuat *pop up books* dan *pop up cards* yaitu sebagai berikut:

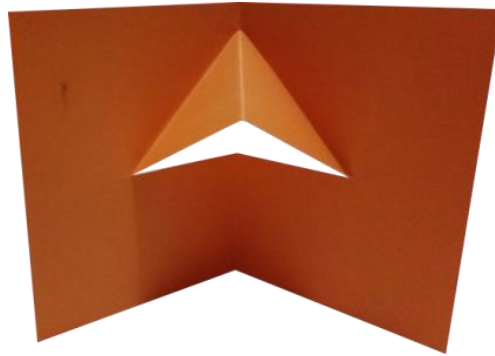
### **a. *Single Slit***

*Single Slit* atau dalam *One Piece pop up* sering digunakan untuk membuat konstruksi dasar atau pondasi. *Single Slit* juga menjadi teknik yang sangat mudah untuk dimengerti dan dipelajari.

#### **1) *Angel of Crease***

Bentuk ini, bentuk potongan masih konstan dan sederhana namun sudut lipatan berubah dan menghasilkan wujud yang berbeda.

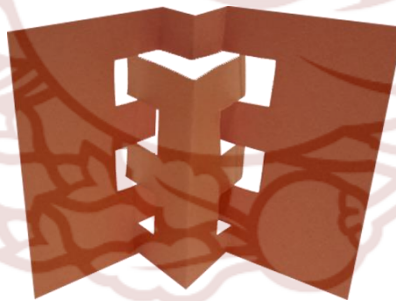




Gambar 9 : Teknik *Angel of Crease*  
( Sumber : (Paul Jackson, 2017)

## 2) *Shape of Slit*

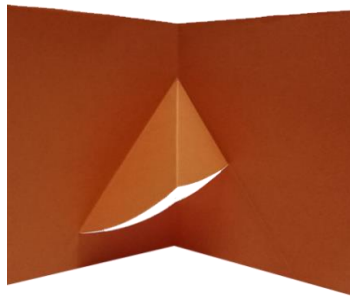
Bukan hanya *Single Slit* yang bias berubah, tetapi teknik yang sebelumnya, bentuk dari potongan itu juga bisa berubah. Ketika dua variable digabungkan atau dikombinasikan, jarak dari kemungkinan bentuk perubahan menjadi sangat besar.



Gambar 10 : Teknik *Shape of Slit*  
( Sumber : (Paul Jackson, 2017)

## 3) *Asymmetric Stil*

*Single Slit* dan *Shape of Slit* menghasilkan bentuk yang simetris. Ada juga metode dan teknik yang menghasilkan bentuk asimetris yaitu *Asymmetric Stil*.



Gambar 11: Teknik *Asymetric Stil*  
(Sumber : (Paul Jackson, 2017))

#### 4) *Asymmetric Angel*

Teknik ini membuat efek prespektif yang membuat penasaran. Sangat disarankan untuk menggambarkan konstruksi terlebih dahulu, sebelum membuat lipatan atau potongan.



Gambar 12 : Teknik *Asymetris Angel*  
(Sumber : (Paul Jackson, 2017))

#### 5) *Generation*

Pada teknik ini, pembuat bisa membuat turunan atau *pop up* dengan lapisan yang banyak, satu lapisan menghasilkan lipatan lain. Begitu seterusnya.



Gambar 13 : Teknik *Generation*  
(Sumber : (Paul Jackson, 2017))

#### 6) *Cut Away*

Dari semua teknik dasar *pop up book* , teknik *Cut Away* tidak bisa dipungkiri adalah teknik yang paling serbaguna dan gampang di buka tutup. Tapi juga paling sulit di kuasai dasarnya. *Cut Away* memunculkan lipatan. Kemudian lipatan tersebut bisa muncul dari lubang potongan *pop up* yang sebelumnya sudah dipotong.



Gambar 14: Teknik *Cut Away*  
(Sumber : (Paul Jackson, 2017))

### ***b. Double Slit***

*Double Slit* bukan hanya *Single Slit* yang ditempatkan di sisi-sisinya. *Double Slit* sepenuhnya memberi peluang untuk teknik-teknik baru. Kategorinya mirip dengan *Single Slit*, hanya saja bentuknya yang dibuat dengan sulit.

#### *1) Angels of Creases*

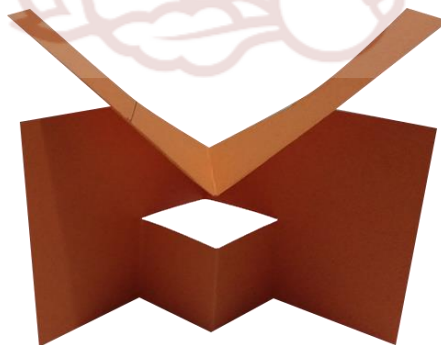
Dengan teknik *Angels of Creases* ini, bentuk dari dua belahan masih konstan akan tetapi penempatan atau banyak lipatan bisa berubah.



Gambar 15: Teknik *Angels of Creases*  
(Sumber : (Paul Jackson, 2017))

#### *2) Shape of Slit*

Teknik ini seperti *Angges of Slit* yang bisa berubah menjadi *Shape of Slit*.



Gambar 16: Teknik *Shape of Crease*  
(Sumber : (Paul Jackson, 2017))

### 3) *Asymmetric Slit*

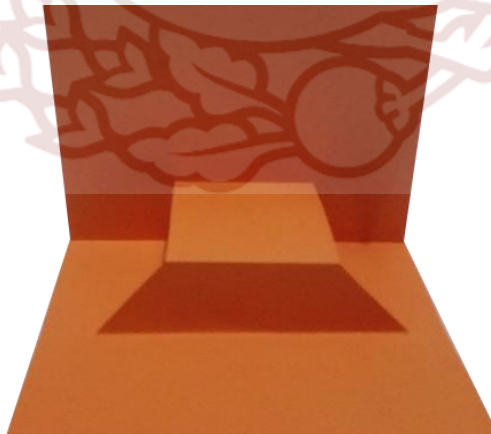
Konstruksi pendahuluan sama seperti versi dari teknik *Single of Slit*. Sekali lipatan bisa berdiri, dua potongan bisa dimasukan.



Gambar 17: Teknik *Asymmetric Slit*  
(Sumber : (Paul Jackson, 2017))

### 4) *Asymmetric Montain*

*Double Slit* teknik ini sedikit berbeda dengan teknik *Single Slit*. Potongan yang ada memunculkan dua garis potong sehingga potongan kedua bisa berdiri sangat jauh dengan potongan pertama.



Gambar 18 : Teknik *Asymmetric Montain*  
(Sumber : (Paul Jackson, 2017))

### 5) *Generation*

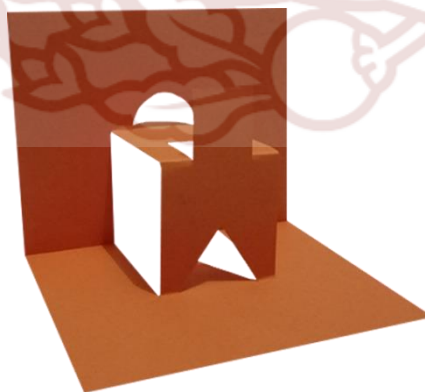
Lipatan memiliki ekstra Lipatan dan menghasilkan lipatan *pop up* baru dan seterusnya.



Gambar 19: Teknik *Generation*  
(Sumber : (Paul Jackson, 2017))

### 6) *Cut Aways*

Teknik ini merupakan teknik yang bisa dibilang sangat sederhana. Pada dasarnya sama dengan teknik *Cut Away* pada *Single Slit*. Hanya saja teknik ini sedikit lebih kompleks.



Gambar 20: Teknik *Cut Aways*  
(Sumber : (Paul Jackson, 2017))

### c. *Other Techniques*

#### 1) *Multi Slit*

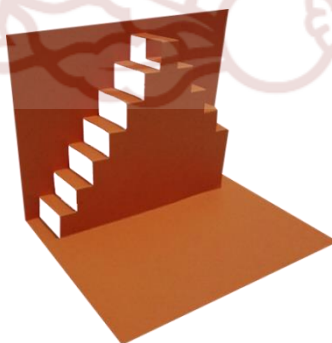
Teknik ini membuat penasaran bagaimana teknik bisa digabungkan dengan teknik lain. Ini adalah gabungan dari teknik *Cut Away* dan *Generation*.



Gambar 21 : Teknik *Multi Slit*  
(Sumber : (Paul Jackson, 2017))

#### 2) *Steps*

Teknik ini mungkin merupakan salah satu teknik yang membuat ketagihan karena sekali dapat ukuran yang pas, variasinya akan menjadi tidak ada habisnya.

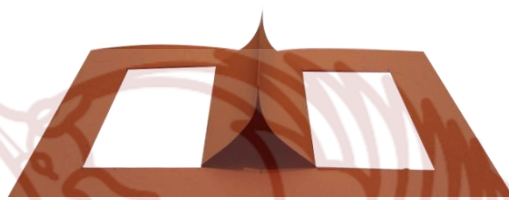


Gambar 22 : Teknik *Steps*  
(Sumber : (Paul Jackson, 2017))



### 3) *Wings*

Teknik ini adalah salah satu teknik paling sederhana dan mungkin teknik yang paling artistik dalam teknik *one-piece*. Ini karena garis dari dua bagian bisa dipotong menjadi bentuk apa saja dan bagian-bagian bisa digabungkan dengan banyak cara.

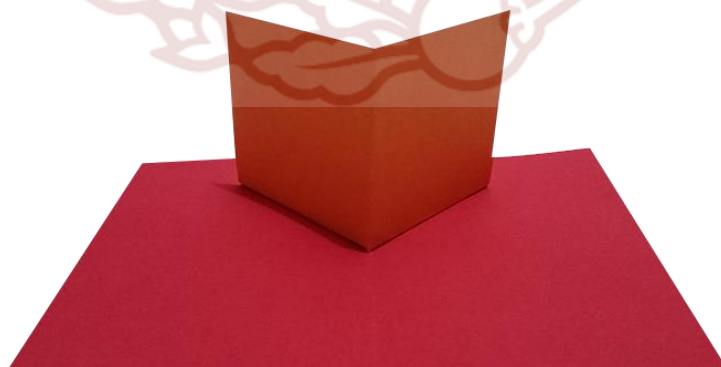


Gambar 23 : Teknik *Wings*  
(Sumber : (Paul Jackson, 2017))

### d. *Multi-piece Techniques*

#### 1) *Horizontal V/V Vold*

Teknik ini sangat mudah dan sering digunakan dalam teknik *Multi-piece*. Bentuk pondasi bisa dibuat berdiri dengan tambahan sisi untuk lem di bagian bawahnya.



Gambar 24: Teknik *V-Vold*  
(Sumber : (Paul Jackson, 2017))

## 2) *Floating Layers*

*Floating Layers* memiliki dua elemen. Penyangga dan layer itu sendiri.

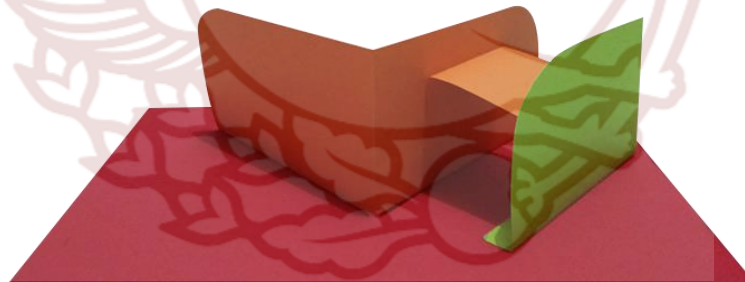
*Floating Layers* menghasilkan bentuk seakan-akan mengapung di udara.



Gambar 25 : Teknik *Floating Layers*  
(Sumber : (Paul Jackson, 2017))

## 3) *Scenery Flat*

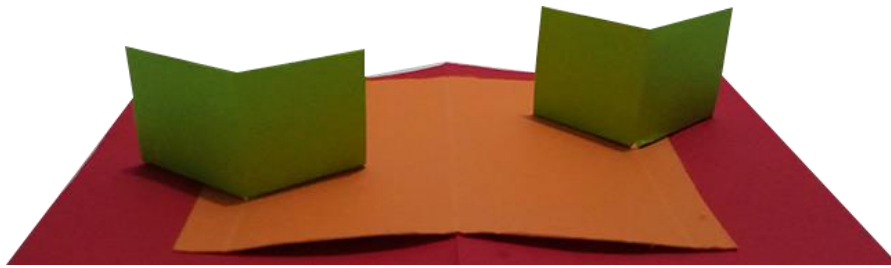
Teknik ini adalah teknik 90 derajat namun di buat dengan beberapa bagian. Dua bidang yang bertemu bisa ditambahkan menggunakan penyangga yang ditempatkan di kedua bidang.



Gambar 26 : Teknik *Scenery Flat*  
(Sumber : (Paul Jackson, 2017))

## 4) *Straps*

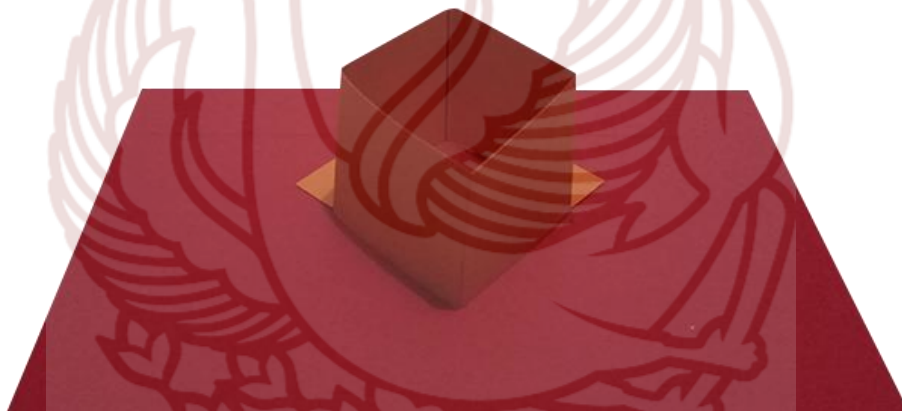
Teknik ini bisa digunakan di *pop up book professional* atau di kartu ucapan karena mengisi sangat banyak ruang.



Gambar 27 : Teknik *Straps*  
(Sumber : (Paul Jackson, 2017))

#### 5) *Diagonal Box*

*Diagonal Box* memasukan dalam membuatnya. Karean tidak seperti teknik yang lain. Teknik ini bisa menimbulkan efek ilusi volume.



Gambar 28 : Teknik *Diagonal Box*  
(Sumber : (Paul Jackson, 2017))

#### 6) *Square-on Box*

Sangat mirip dengan *Diagonal Box*. Hanya saja ada dua ekstra lipatan vertical dan dua bagian yang ditempatkan berbeda.



Gambar 29 : Teknik *Square on Box*  
(Sumber : (Paul Jackson, 2017))

#### 7) *Cylinder*

Teknik ini sedikit berbeda dengan teknik-teknik yang lainnya. Ini adalah teknik kreasi *pop up* dengan kurva. Konstruksinya sangat rumit dan harus di buat tepat agar efek kurvannya bekerja. Namun hasilnya sangat memuaskan untuk diupayakan.



Gambar 30 : Teknik *Cylinder*  
(Sumber : (Paul Jackson, 2017))

#### 8) *Trellises*

Teknik ini adalah satu satunya teknik yang tidak diperkuat dengan lipatan. Ini tidak membutuhkan kertas atau bidang bawah sama sekali karena bisa di dorong berubah menjadi satu bentuk menggunakan tangan.



Gambar 31 : Teknik *Trellises*  
(Sumber : (Paul Jackson, 2017)

#### 9) *Privots / Moving Arm*

Dari semua teknik *pop up*. *Privots* adalah teknik yang paling menghibur karean teknik ini memutar sebagai lipatan ketika terbuka. Ini biasanya dibutuhkan untuk konteks-konteks humor.



Gambar 32 : Teknik *Trellises Move*  
(Sumber : (Paul Jackson, 2017)

#### 10) *Rotating Disc*

Semua mekanisme dalam teknik ini membuat disc berputar di tengah poros. Kemungkinan-kemungkinan imajinasi yang akan muncul tergantung dari desain yang kita buat.



Gambar 33 : *Rotating Disc*  
(Sumber: <http://centerforbookarts.org>, 2017 )

### 11) *Sliding Motion*

Teknik ini termasuk jenis *pop up Pull-tab*. Efek dari teknik ini untuk membuat gerakan garis lurus dari arah tarikannya. Kreativitas sangat dibutuhkan untuk teknik ini, untuk membuat gambar yang sesuai dan peran yang muncul dan kemudian bersembunyi.



Gambar 34 : *Sliding Motion*  
(Sumber: <https://id.pinterest.com>, 2017 )

### 12) *Pull Up Planes*

Efek dari menarik *pull-tab* ini adalah untuk membuat bidang muncul dari dasar dengan yang sedikit mengejutkan

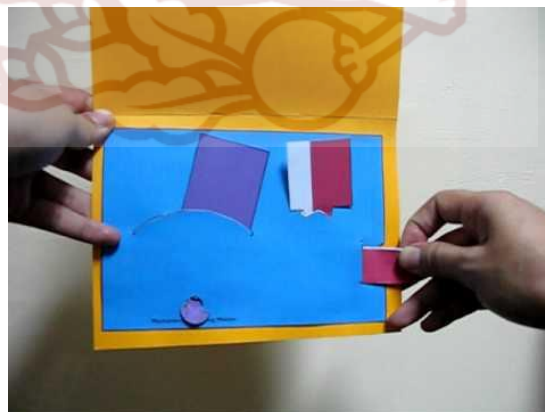




Gambar 35 : *Pull Up Planet*  
(Sumber: mmmcrafts.blogspot.com, 2017)

### 13) *Pivoting Motion*

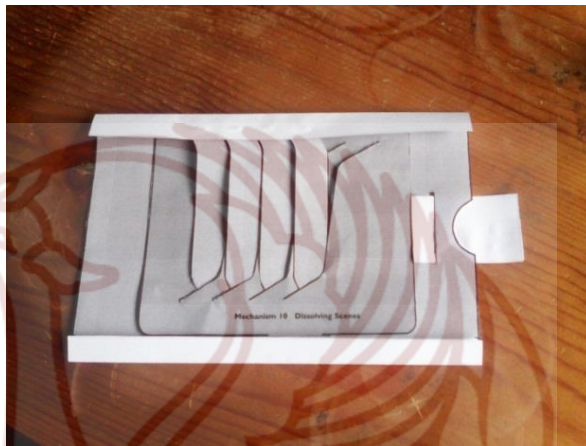
Mekanisme dalam teknik ini mengubah gerakan garis lurus menjadi bergerak maju mundur. Teknik ini juga menampilkan dua jenis poros sederhana dan sebuah metode yang menghasilkan gerakan garis lurus dengan jarak yang pendek dari *track*.



Gambar 36 : *Pivoting Motion*  
( Sumber: youtube.com, 2017 )

#### 14) *Dissolving Scenes*

Gerakan dari *pull-tab* ini menimbulkan satu gambar menghilang dan gambar lain uncul menggantikan gambar selanjutnya. Sisanya yang memunculkan adanya perubahan dari dua gambar yang berbeda.



Gambar 37 : *Dissolving Scenes*  
(Sumber: youtube.com, 2017 )

### 3. Manfaat *Pop Up Book*

*Pop up book* dapat memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik. Mulai dari tampilan gambar yang terlihat lebih memiliki dimensi, gambar yang dapat bergerak ketika halaman-nya dibuka atau bagiannya digeser, bagian yang dapat berubah bentuk, memiliki tekstur seperti benda aslinya bahkan beberapa ada yang dapat mengeluarkan bunyi. Hal-hal seperti ini membuat cerita yang disampaikan dapat lebih menyenangkan dan menarik untuk dinikmati.

Hal lain yang membuat *pop up book* menarik dan berbeda dari buku cerita ilustrasi biasa adalah ia memberikan kejutan-kejutan dalam setiap halamannya

yang dapat mengundang ketakjuban ketika halamannya dibuka. Pembaca seperti menjadi bagian dari hal yang menakjubkan itu karena mereka memiliki andil ketika mereka membuka halaman buku. Hal ini dapat memancing antusiasme pembaca dalam mengikuti ceritanya karena mereka menanti kejutan apa lagi yang akan diberikan di halaman selanjutnya.

Buku *pop-up* mempunyai kemampuan untuk memperkuat kesan yang ingin disampaikan dalam sebuah cerita sehingga dapat lebih dapat terasa. Tampilan visual yang lebih berdimensi membuat cerita semakin terasa nyata ditambah lagi dengan kejutan yang diberikan dalam setiap halamannya. Gambar dapat secara tiba-tiba muncul dari balik halaman atau sebuah bangunan dapat berdiri megah ditengah-tengah halaman dengan cara pemvisualisasi ini, kesan yang ingin ditampilkan dapat lebih tersampaikan.

Menurut Dzuanda. (2011), media *pop up book* memiliki berbagai manfaat yang sangat berguna, yaitu :

- a. Mengajarkan anak untuk lebih menghargai buku dengan lebih baik.
- b. Mendekatkan anak dengan orang tua karena buku pop-up memiliki bagian yang halus sehingga memberikan kesempatan untuk orang tua untuk duduk bersama dengan putra-putri mereka dan menikmati cerita (mendekatkan hubungan antara orang tua dan anak).
- c. Mengembangkan kreatifitas anak.
- d. Merangsang imajinasi anak.

- e. Menambah pengetahuan hingga memberikan penggambaran bentuk suatu benda (pengenalan benda).
- f. Dapat digunakan sebagai media untuk menanamkan kecintaan anak terhadap membaca.

#### **4. Estetika *Pop Up Book* dalam Desain Komunikasi Visual**

Keberadaan desain komunikasi visual sengan lekat dengan hidup dan kehidupan manusia sehari-hari, karena desain komunikasi visual merupakan salah satu usaha manusia untuk meningkatkan kualitas hidup, yang merupakan representasi sosial budaya masyarakat dan salah satu manifestasi kebudayaan yang berwujud produk dari nilai-nilai yang berlaku pada waktu tertentu ( Sumbo Tinarbuko, 2015).

Menurut Widagdo. (1993) desain komunikasi visual dalam pengertian moderen adalah desain yang dihasilkan dari rasionalitas, dilandasi pengetahuan, bersifat rasional, dan pragmatis. Jagat desain komunikasi visual senantiasa dinamis, penuh gerak, dan perubahan. Hal itu karena peradaban dan ilmu pengetahuan moderen memungkinkan lahirnya industrialisasi. Desain komunikasi visual sebagai salah satu bagian dari seni terapan yang mempelajari tentang perencanaan dan perancangan berbagai bentuk informasi komunikasi visual. Perjalanan kreatifnya diawali dari menemukan permasalahan komunikasi visual, mencari data verbal dan visual, menyusun konsep kreatif yang berlandaskan pada karakteristik target sasaran, sampai dengan penentuan visualisasi final desain

untuk mendukung tercapainya sebuah komunikasi verbal-visual yang fungsional, persuasive, artistik, estetis, dan komunikatif.

#### **a. Unsur-unsur Desain**

Berikut ini unsur-unsur desain diantaranya garis, bidang, bangun, tekstur, dan warna. unsur tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut yakni :

##### **1) Garis**

Garis merupakan dua titik yang digabungkan, barisan titik yang memiliki dimensi memanjang dan arah tertentu dengan kedua ujung terpisah, bisa panjang, pendek, tebal, halus, lurus, lengkung, patah, berombak, horizontal, vertikal, diagonal, dan sebagainya (Darsono, 2004).

##### **2) Bidang**

Bentuk sama dengan garis mempunyai dimensi arah tetapi juga mempunyai lebar (Purnomo, 2004). (Sipahelut, 2004) memaparkan bahwa sebuah garis yang bertemu ujung pangkalnya akan membentuk sebuah bidang. Bidang merupakan unsur rupa yang terjadi karena pertemuan dari beberapa garis (Setyobudi, 2006).

##### **3) Bangun**

*Shape* adalah suatu bidang kecil yang terjadi karena dibatasi oleh sebuah kontur (garis) dan atau dibatasi oleh adanya warna yang

berbeda atau oleh gelap terang pada arsiran atau karena adanya tekstur (Darsono, 2004). Setiap benda, baik benda alam maupun benda buatan, mempunyai bentuk. Istilah bentuk dalam bahasa Indonesia dapat berarti bangun (*shape*). Bangun ialah bentuk benda yang polos seperti yang terlihat oleh mata. ( Sipahelut, 2004 ).

#### 4) Tekstur

Menurut Darsono. (2004) pengertian tekstur adalah unsur rupa yang menunjukkan rasa permukaan bahan, nilai raba dan suatu permukaan, baik nyata maupun semu, bisa halus, kasar, licin, dan lain-lain. Permukaan benda, benda alam maupun benda buatan, keadaan permukaan benda, tetapi juga menyangkut kesan yang timbul dalam perasaan dari apa yang terlihat pada permukaan benda ( Sipahelut, 2004 ).

#### 5) Gelap Terang

Gelap terang merupakan keadaan suatu bidang yang dibedakan dengan warna tua dan muda yang disebabkan oleh perbedaan warna atau pengaruh cahaya (Setyobudi, 2006 ). Pendapat lain dari (Nursantara, 2004) mengenai gelap terang, gelap terang terjadi karena adanya perbedaan intensitas cahaya yang diterima oleh suatu objek. Suatu objek terbentuk karena adanya gelap terang. Gelap terang menimbulkan kesan tekstur dan kedalaman.

## 6) Warna

Warna menurut Darsono. ( 2004) adalah kesan yang ditimbulkan oleh pantulan cahaya pada mata, oleh karena itu warna tidak akan nampak jika tidak ada cahaya. Tiap-tiap warna dihasilkan dari reaksi cahaya putih yang mengenai suatu permukaan dan permukaan tersebut memantulkan sebagian dari spektrum. Terjadinya warna-warna tersebut disebabkan oleh vibrikasi cahaya putih.

### **b. Azas Desain**

Dalam membuat motif lebih baik lagi kalau mengetahui hukum penyusunan / azas desain. Berikut ini akan dijelaskan azas desain oleh ( Darsono, 2004 ) sebagai berikut:

#### 1) Kesatuan ( *unity* )

Kesatuan adalah kohesi, konsistensi, ketunggalan atau keutuhan, yang merupakan isi pokok dari komposisi. Kesatuan merupakan efek yang dicapai dalam suatu susunan atau komposisi diantara hubungan unsur pendukung karya, sehingga secara keseluruhan menampilkan kesan tanggapan secara utuh. Berhasil tidaknya pencapaian bentuk estetik suatu karya ditandai oleh menyatunya unsur-unsur estetik, yang ditentukan oleh kemampuan memadukan keseluruhan.



## 2) Keseimbangan ( *Balance* )

Keseimbangan adalah keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan dan menimbulkan adanya kesan seimbang secara visual ataupun secara intensitas karya. Keseimbangan adalah stabilitas atau kesan adanya daya tarik yang sama antara bagian yang satu dengan yang lain tanpa meniadakan aksentuasi/klimaks atau yang menjadi pusat perhatian pada susunan karya seni ( Nursantara, 2007 ).

## 3) Kesederhanaan ( *simplicity* )

Kesederhanaan dalam desain pada dasarnya adalah kesederhanaan selektif dan kecermatan pengelompokan unsur-unsur artistik dalam desain. Adapun kesederhanaan ini tercakup beberapa aspek, salah satunya kesadaran unsur. Kesederhanaan unsur artinya unsur-unsur dalam desain atau komposisi hendaklah sederhana, sebab unsur yang terlalu rumit sering menjadi bentuk yang mencolok dan penyendiri, asing atau terlepas sehingga sulit diikat dalam kesatuan keseluruhan.

## 4) Aksentuasi ( *Emphasis* )

Desain yang baik mempunyai titik berat untuk menarik perhatian (*center of interest*). Ada berbagai cara untuk menarik perhatian kepada titik berat tersebut, yang dapat dicapai dengan melalui perulangan ukuran

serta kontras antara tekstur, nada, warna, garis, ruang, bentuk, atau motif. Susunan beberapa unsur visual atau penggunaan ruang dan cahaya bisa menghasilkan titik perhatian pada fokus tertentu. Berbagai macam cara untuk menarik perhatian kepada titik berat suatu ruang, yaitu dengan beberapa cara.

### **c. Prinsip – Prinsip Desain**

Hakekat suatu komposisi yang baik, jika suatu proses penyusunan unsur pendukung motif, senantiasa memperhatikan prinsip-prinsip komposisi, harmoni, kontras, keseimbangan, kesatuan, kesederhanaan, aksentuasi, dan proporsi. Berikut ini penjelasan dari Darsono. ( 2004 ) tentang prinsip-prinsip desain / dasar-dasar penyusunan desain :

#### **1) Harmoni**

Harmoni atau selaras merupakan paduan unsur-unsur yang berbeda dekat. Jika unsur-unsur estetika dipadu secara berdampingan maka akan timbul kombinasi tertentu dan timbul keserasian (*harmony*) Interv sedang menimbulkan laras dan desain yang halus umumnya berwatak laras, namun harmonis bukan berarti merupakan syarat untuk semu komposisi/susunan yang baik. Seringkali diisyaratkan penggunaan susunan harmonis banyak disukai pada masyarakat konservatif.

## 2) Kontras

Kontras merupakan paduan unsur-unsur yang berbeda tajam. Tanggapan halus, licin, dengan alat raba menimbulkan sensasi yang kontras. Pertentangan adalah dinamik dari eksistensi menarik perhatian. Kontras merupakan bumbu komposisi dalam pencapaian bentuk.

## 3) Irama

Irama merupakan pengulangan unsur-unsur pendukung karya seni. Repetisi atau ulang merupakan selisih antara dua wujud yang terletak pada ruang dan waktu, maka sifat panduannya bersifat satu matra yang dapat diukur dengan interval ruang, serupa dengan interval waktu antara dua nada musik beruntun yang sama. Interval ruang atau kekosongan atau jarak antara objek adalah bagian penting didalam desain visual seperti interval waktu adalah kesunyian antara suara adalah bagian penting.

### **D. Peran Audio dalam *Pop Up Book and Sound***

#### **1. Media Audio Visual**

Kecanggihan teknologi saat ini, memungkinkan untuk berekspresi maupun menyajikan informasi tidak hanya dalam bentuk gambar melainkan audiovisual. Gambar yang bergerak, sekaligus disertai musik dan suara. Menurut

Sukiman.(2012 ), media audio visual adalah media penyalur pesan dengan memanfaatkan indera pendengaran dan penglihatan. Sedangkan menurut Yudhi. (2013), sependapat dengan pernyataan diatas, bahwa media audio visual adalah media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka media pembelajaran audio visual dapat dinyatakan sebagai alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang berupa perangkat keras yang memberikan penekanan pada pengalaman konkret atau nonverbal melalui mata dan telinga dalam proses belajar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media auditif (mendengar) dan visual (melihat).

Media audiovisual merupakan sebuah alat bantu yang dipergunakan dalam situasi belajar untuk membantu antara visual dalam kaitannya *pop up book and sound* tembang doolanan dan audio untuk membantu memperkenalkan suara dari masing-masing instrument musik gamelan. Dari beberapa hasil penelitian media audio visual sudah tidak diragukan lagi, bahwa media audio visual dapat membantu dalam proses belajar mengajar apabila dipilih secara bijaksana dan digunakan dengan baik.

## **2. Manfaat Audio Dalam *Pop Up Book***

Musik merupakan salah satu cabang seni yang selalu dijumpai dalam keseharian. Musik sendiri mempunyai banyak fungsi, antara lain sebagai media

komunikasi, alat hiburan, pendidikan, dan kesehatan. Dalam perancangan *pop up book and sound* tembang dolanan ini ilustrasi musik bertujuan untuk mengiringi aksi selama cerita ilustrasi yang ada dalam karya ini. Musik latar tersebut sering berupa musik tema. Musik tema membentuk dan memperkuat mood ilustrasi dalam *pop up book*. Penggabungan media visual dalam hal ini kaitanya dengan *pop up book* serta audio sebagai musik latar yang sesuai dengan tema ilustrasi pada setiap halaman *pop up book*, musik menjadikan *pop up book and sound* tembang dolanan ini menjadi *mix media* audiovisual, yang diharapkan dapat menarik minat anak-anak dalam upaya memperkenalkan instrumen musik gamelan sekaligus pengenalan lagu *tembang dolanan* anak. Menurut Yudhi. (2013), menjelaskan manfaat penggunaan media pembelajaran audiovisual, sebagai berikut :

- a. Mengatasi keterbatasan jarak dan waktu.
- b. Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat.
- c. Mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa.
- d. Mengembangkan imajinasi peserta didik.
- e. Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistic dan sangat kuat memengaruhi emosi seseorang.
- f. Sangat baik menjelaskan suatu proses dan ketrampilan

- g. Mampu menunjukkan rangsangan yang sesuai dengan tujuan dan respon yang diharapkan dari siswa.
- h. Menumbuhkan minat dan motivasi belajar.

Dengan adanya media audiovisual, dalam hal ini *pop up book and sound* tembang dolanan, diharapkan dapat meningkatkan motivasi serta rasa ingin tahu siswa terhadap musik tradisi musik gamelan.



### **BAB III**

#### **PERANCANGAN KREATIF**

##### **A. Tujuan Kreatif**

Tujuan kreatif perancangan ini adalah untuk memberi alternatif media pembelajaran musik gamelan yang selama ini ada, Perancangan *buku pop up* gamelan diharapkan mampu meningkatkan minat anak-anak untuk mengenal serta mencintai musik tradisi gamelan, yang sarat akan nilai-nilai kebudayaan luhur.

##### **B. Strategi Kreatif**

Strategi kreatif merupakan langkah untuk menyampaikan pesan dari seorang desainer atau perancang kepada masyarakat secara luas. Hal ini penting karena pesan yang disampaikan kepada target harus dapat diterima dengan baik.

##### **1. Target Market dan Target Audiens**

Anak-anak sebagai target audiens, tidak memiliki kekuatan dalam membeli sesuatu berdasarkan keinginan mereka. Anak-anak membutuhkan Orang tua sebagai *decision maker*, maka selain anak-anak sebagai target audiens ditetapkan juga orang tua sebagai target market. Target tersebut tidak lepas dari unsur-unsur berikut ini :

##### **a. Demografi Target Market**

- Usia : Rentang usia 25-35 tahun
- Jenis Kelamin : Wanita dan Pria



- Kelas Sosial : Menengah s/d Atas
- Pekerjaan : Karyawan

#### **b. Demografi Target Audience**

- Usia : 7 -12 tahun
- Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
- Pendidikan : TK – Sekolah dasar
- Kelas sosial : Menengah s/d Atas

### **2. Faktor Geografis dan Psikologi**

#### **a. Geografi**

Ditinjau dari faktor geografi, yang dimaksud dari pembahasan ini yaitu daerah yang akan dijadikan sebagai tempat mempromosikan *pop up book* gamelan yaitu berada di Surakarta.

#### **b. Psikologi**

Target *audience* memiliki kebiasaan serta pola pikir dalam memilih dan membeli buku, baik itu buku baca ringan , ataupun buku pelajaran untuk anak – anak. Pada perancangan *pop up book* gamelan mengarah pada target tingkat ekonomi menengah s/d atas.

## **C. Metode Perancangan**

### **1. Menentukan Tema**

Perancangan *pop up book and sound* tembang dolanan bertemakan alat musik gamelan jawa. Tema tersebut dipilih karena kurangnya alternatif media

dalam proses pengenalan kembali kepada anak – anak tentang musik tradisi gamelan yang sudah mulai ditinggalkan. Tema perancangan *pop up book* ini adalah pengenalan instrumen musik gamelan yang disertai dengan *sound books* tembang dolanan bocah sebagai sara pendukung untuk lebih memperjelas pengenalan suara dari instrumen gamelan. perancangan ini merupakan pengabungan dua media menjadi satu yaitu audiovisual.

## **2. Menentukan Judul *Pop up Book***

Perancangan sebuah buku terdapat dua elemen yang mendasari dalam menyusun judul buku. Judul utama dalam sebuah buku harus pendek dan mudah di ingat, sementara sub-judul pada dasarnya memberitahu pembaca tentang manfaat serta fungsi lain dari sebuah buku. Perancangan *pop up book* ini ditujukan kepada anak-anak yang menjadi target utama, maka dari itu pemilihan judu dan sub judul harus semanarik mungkin, karena cover buku merupakan hal yang sangat berpengaruh terhadap keputusan pembaca untuk membaca buku. “Tembang Dolanan *Sing and Pop up Fun Book*” adalah judul yang cocok dalam karya ini, judul yang sangat simpel namun dapat menonjolkan karakter isi buku sebelum membua buku tersebut.

## **3. Menentukan Gaya Ilustrasi**

Gaya sebuah ilustrasi haruslah sesuai dengan *terget market* agar dapat dicapai komunikasi yang efektif dengan anak-anak yang merupakan *target market* dalam perancangan karya ini. Gaya visual yang digunakan dalam perancangan

*pop up book* gamelan ini menggunakan gaya ilustrasi digital painting. Dengan menggunakan teknik ini gambar ilustrasi yang dihasilkan bias lebih nyata dan tentunya juga menggunakan warna-warna cerah yang disukai oleh anak-anak. Gaya ilustrasi dalam karya ini adalah gaya kartun anak-anak yang sederhana dan lucu, yang diharapkan anak-anak tertarik. Salah satu inspirasi gaya ilustrasi dalam karya ini adalah sebagai berikut:



Gambar 3 : Inspirasi Gaya Ilustrasi  
( Sumber : Richard Jhonson, 2017 )

#### 4. Menentukan Konsep Warna

Warna merupakan pelengkap ilustrasi serta mewakili suasana kejiwaan seseorang dalam berkomunikasi, warna juga merupakan unsur yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan dalam penglihatan sehingga mampu memunculkan

rasa haru, sedih, gembira, mood atau semangat ( Kusrianto, 2007 ). Dengan memperhatikan keharmonisan warna ilustrasi yang akan digunakan, warna-warna yang akan digunakan dalam karya ini ialah warna yang ceria untuk menarik hati anak-anak untuk membaca buku “Tembang Dolanan”.

## **5. Menentukan gaya penulisan**

Gaya penulisan dalam perancangan *pop up book* gamelan ini menggunakan dua bahasa yang pertama bahasa baku, bahasa Indonesia, yang kedua menggunakan bahasa Jawa. Bahasa Indonesia digunakan untuk memberikan keterangan tentang instrumen gamelan yang akan dikenalkan dan bahasa Jawa digunakan untuk penulisan lirik tembang dolanan yang menggunakan bahasa Jawa. Naskah dibuat singkat atau pendek agar tidak membosankan dan tidak terlalu banyak tulisan. Karena dalam perancangan *pop up book* gamelan ini lebih diutamakan pada ilustrasi serta teknik *pop up book*, yang diharapkan dapat menarik minat baca anak-anak.

## **6. Menentukan Jumlah Halaman**

Jumlah halaman dalam perancangan *pop up book* “Tembang Dolanan Sing and Pop up Fun Book” adalah dua belas halaman dengan *pop up* di setiap halamannya. Tiap halaman terdapat bentuk *pop up* dari instrumen gamelan yang mempermudah mengenalkan kepada anak-anak karena berbentuk tiga dimensi. Setiap halaman menggunakan tampilan *full colour* untuk membangun suasana dari bentuk-bentuk *pop up* menjadi lebih nyata.

## 7. Typografi

Tipografi merupakan salah satu yang tidak dapat dilupakan karena meskipun dalam sebuah *pop up book* dominan gambar ilustrasi. Teks pada perancangan ini digunakan untuk memperkenalkan nama instrument gamelan yang terdapat pada perancangan pop up book ini dan juga sebagai penulisan lirik pada setiap halaman yang bertujuan untuk pembaca agar bisa *sing a song* tembang dolanan yang terdapat pada perancangan ini.

## 8. Menentukan *Story Line*

Halaman	Ilustrasi <i>Pop Up Book</i>	Audio
Halaman 1	Pada halaman pertama berisikan instrumen Kendhang yang merupakan instrument utama dalam mengatur irama musik gamelan. Pada halama ini berlatar belakang pemandangan suasana persawahan dan terdapat ilustrasi bocah angaon yang sedang menggembalakan kerbaunya.	Tembang bocah lir ilir
Halaman 2	Halaman kedua berisikan instrumen Gender yang berlatar belakang rumah pohon dan terdapat anak anak sedang bermain dengan riang gembira. Rumah pohon merupakan tempat dimana anak-anak saling bertemu dan bermain	Tembang Sue Ora Jamu

Halaman 3`	Halaman ketiga berisikan instrumen Saron yang terdapat ilustrasi <i>pop up</i> orang <i>menyunggi wakul</i> akan tetapi orang tersebut <i>gembelengan</i> yang menyebabkan wakul yang dibawahnya menjadi tumpah berantakan.	Tembang bocah gundul gundul pacul
Halaman 4`	Halaman keempat berisikan instrumen <i>Gambang</i> yang terdapat ilustrasi <i>pop up</i> mentok yang sedang bermalas-malasan di dalam kandang.	Tembang Menthok- menthok
Halaman 5	Halaman kelima berisikan instrumen <i>Bonang</i> yang terdapat ilustrasi <i>pop up</i> suasana dari atas langit memandang ke arah bumi dan terdapat anak-anak yang sedang bermain ketika sedang terjadi bulan purnama.	Tembang Padhang bulan
Halaman 6	Halaman keenam berisikan instrumen <i>Rebab</i> yang terdapat ilustrasi <i>pop up</i> seorang pangeran yang sedang naik kuda yang diikuti para ajudanya.	Tembang Jaranan

Halaman 7	Halaman ketujuh berisikan instrumen <i>Celempung</i> yang terdapat ilustrasi <i>pop up</i> seseorang yang berkunjung kerumah orang atau bertamu ( <i>dayoh</i> ). Pada halama ini terdapat ilustrasi rumah, sungai, karpet dan seekor anjing.	Tembang Dayoh
Halaman 8	Halaman kedelapan berisikan instrumen <i>Suling</i> yang terdapat ilustrasi <i>pop up</i> seorang anak kecil yang sedang duduk memainkan lutut.	Tembang Sluku-sluku bathok
Halaman 9	Halaman kesembilan berisikan instrumen <i>kenong</i> yang terdapat ilustrasi <i>pop up</i> perkebunan jamur yang bear besar, di kebun jamur itu merupakan tempat yang asik untuk anak- anak bermain.	Tembang Jamuran
Halaman 10	Halaman kesepuluh berisikan instrumen <i>kethuk</i> yang terdapat ilustrasi <i>pop up</i>	Tembang Gotri
Halaman 11	Halaman keempat berisikan instrumen <i>Kempul</i> yang terdapat ilustrasi <i>pop up</i> seorang guru	Tembang



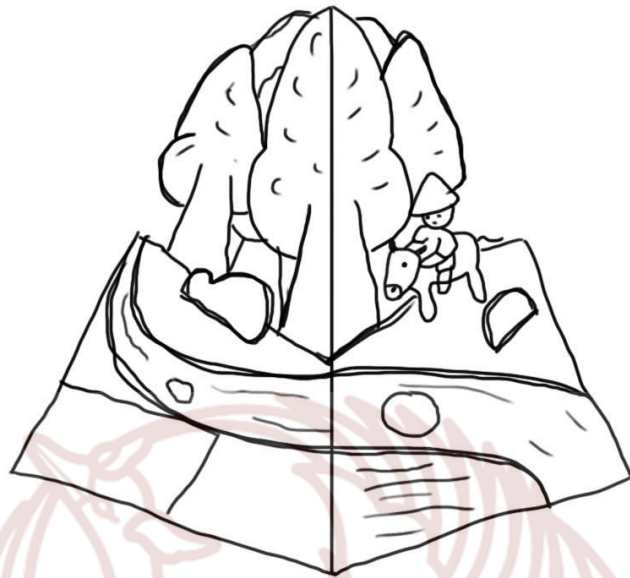
	yang sedang mengajar kepada murid-muridnya	Siji Loro Telu
Halaman 12	Halaman keempat berisikan instrumen <i>Gong</i> yang terdapat ilustrasi <i>pop up</i> sekumpulan anak-anak yang bermain cublak cublak	Tembag Cublak-cublak sueng

Tabel 1 : *Storyline pop up book and sound* tembang dolanan  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)

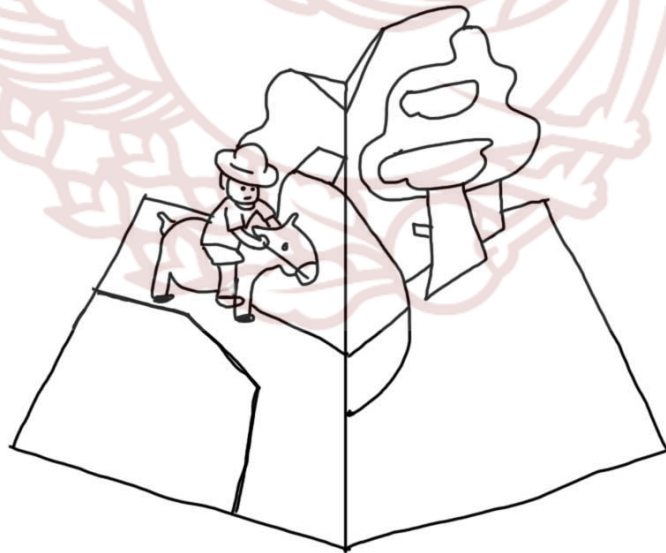
## 9. Menentukan Sketsa

### a. *Lir Ilir*

Halaman pertama menggunakan *backsound* tembang *lir ilir* yang menggambarkan suasana yang indah dengan hijaunya pohon - pohon, sungai yang mengalir dan terdapat anak gembala yang sedang mengembalakan kerbaunya. Pada halaman ini instrumen yang diperkenalkan ialah *kendhang*. Pada halaman ini menggunakan teknik *pop up book V-fold*.

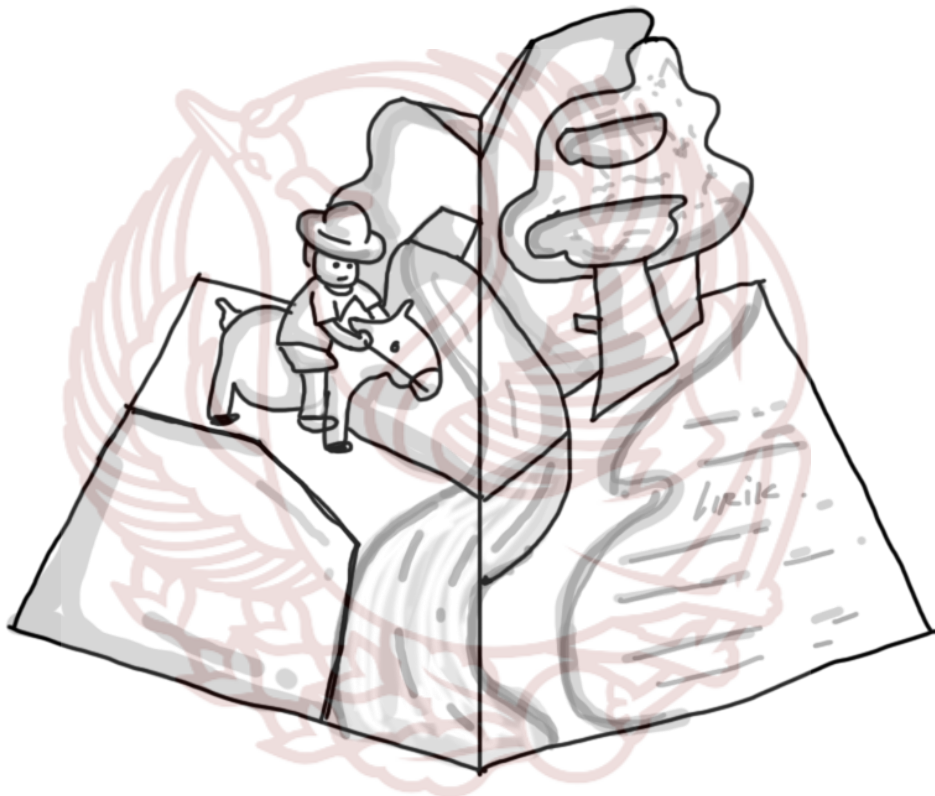


Gambar 39: Sketsa Halaman 1 – 2 Alternatif 1  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)



Gambar 40 : Sketsa Halaman 1 – 2 Alternatif 2 Tembang *Lir-ilir*  
(Sumber : Ilham Musyafa 2017)

Berdasarkan hasil diskusi dengan dosen pembimbing dengan pertimbangan kemudahan realisasi dalam bentuk *pop up* dipilihlah sketsa alternatif nomer dua. Nomer dua dipilih karena bentuknya yang simpel dan banyak terdapat *layout* kosong yang nantinya untuk menempatkan lirik pada lagu tembang dolanan *ilir-ilir*.



Gambar 41 : Sketsa Terpilih Halaman 1 -2 Tembang *Lir-ilir*  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)

Tahap selanjutnya adalah pembuatan *dummy* atau gambaran secara pasti untuk nantinya digunakan dalam halaman *pop up book* tembang dolanan. Pada tahap

ini juga untuk memastikan lipatan dan tekukan dapat berfungsi dengan baik.

Visualisasi seketsa terpilih dalam bantuk *dummy* adalah sebagai berikut:



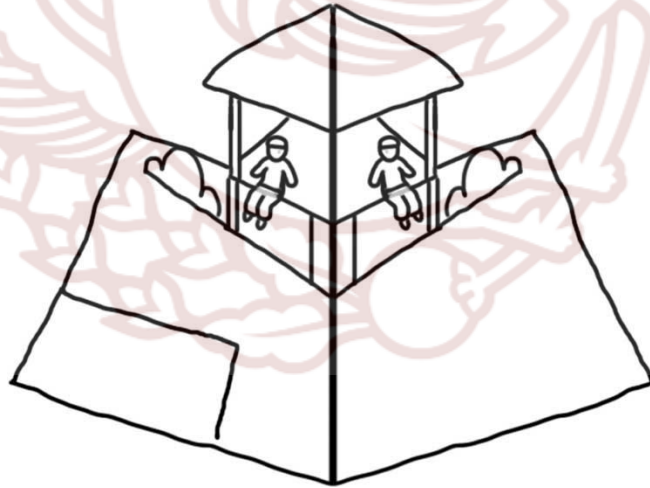
Gambar 42 : Sketsa *Dummy* Halaman 1 -2 Tembang *Lir-ilir*  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)

#### **b. Sue Ora Jamu**

Halaman kedua menggunakan *backsound* *Sue ora jamu* yang menggambarkan suasana pertemuan anak – anak yang bermain pada sebuah rumah pohon yang tinggi menjulang. Rumah pohon ini terdapat tangga untuk naik ke atas rumah pohon tersebut, di bawah rumah pohon itu terdapat anak-anak yang sedang bermain berlarian kesana kemari. Pada halaman ini menggunakan teknik *pop up book V-fold*.



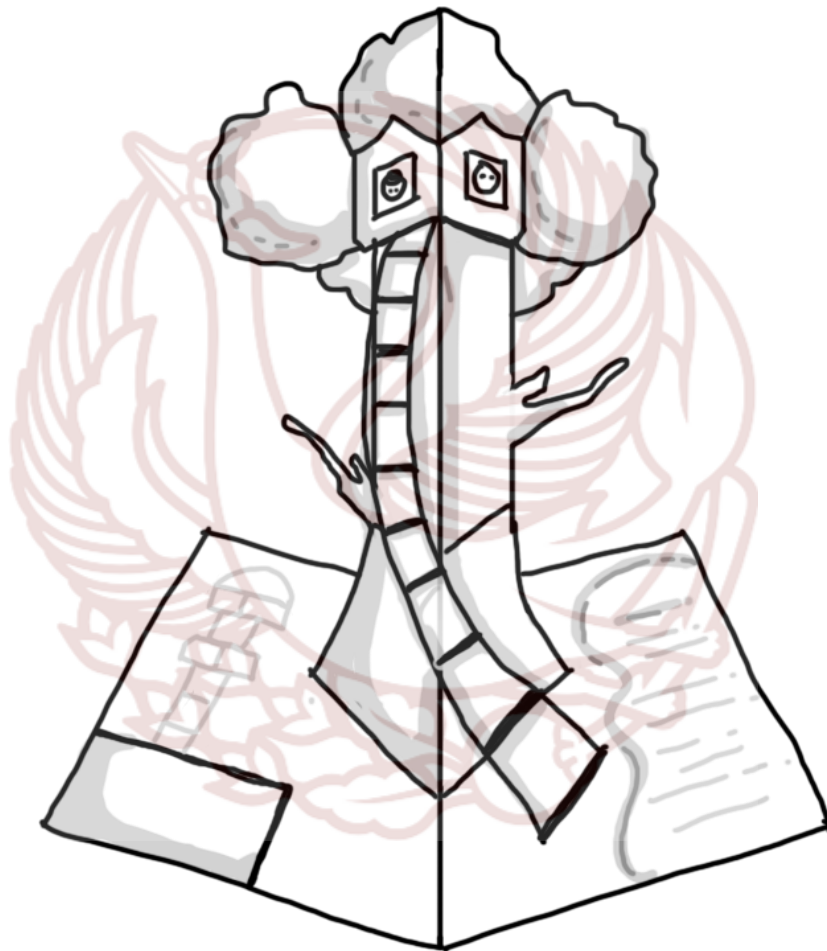
Gambar 43 : Sketsa Halaman 3 - 4 Alternatif 1  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)



Gambar 44 : Sketsa Halaman 3 - 4 Alternatif 2  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)

Sketsa pertama menggambarkan suasana taman yang terdapat rumah pohon sebagai tempat bermain, sedangkan sketsa yang kedua menggambarkan sebuah

rumah sawah atau gubuk sabagai tempat singah petani. Tembang *sue ora jamu* menceritakan pertemuan seseorang dengan seorang teman lama bisa juga dengan seseorang kekasih. Pemilihan sketsa berdasarkan suasana yang ingin dibangun dalam ilustrasi *pop up* dan dipilihlan sketsa nomer satu yaitu rumah pohon.



Gambar 45 : Sketsa Terpilih Halaman 3 - 4 Tembang *Sue Ora Jamu*  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)

Seketsa terpilih telah ditentukan tahap selanjutnya adalah merakit membuat bolanya secara nyata atau bis disebut sebagai *dummy*. Dalam pembuatan

halaman 3 – 4 tembang dolanan sue ora jamu cukup sulit dikarenakan bentuknya yang besar dan dalam pembuatan percobaan *dummy* sangat membutuhkan waktu dan kertas yang sangat banyak sampai akhirnya ditemukan ukuran yang pas. Berikut visualisai bentuk *dummy* tembang *sue ora jamu* :



Gambar 46 : Sketsa *Dummy* Halaman 3 - 4 Tembang *Sue Ora jamu*  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)

### ***c. Gundul Gundul Pacul***

Halaman ke tiga menggunakan *backsound Gundul-gundul pacul* yang menggambarkan suasana ada seorang yang membawa *wakul* atau tempat nasi dalam bahasa Indonesia yang diletakkan diatas kepala, akan tetapi orang tersebut



tidak serius dalam arti bercanda dalam membawa *wakul* tersebut, karena tidak serius membawa *wakul* tersebut menjadi tumpah yang menyebabkan isi di dalam *wakul* tersebut menjadi tumpah berhamburan. Pada halaman ini menggunakan tahnik *pop up book rotating arm*.

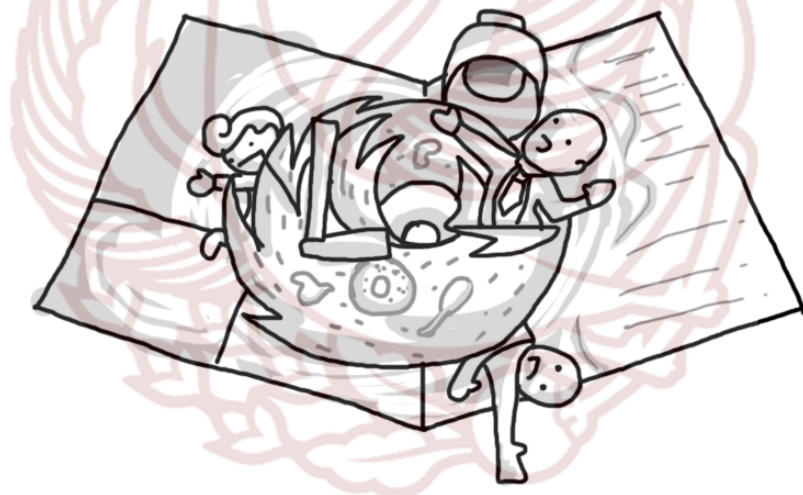


Gambar 47 : Sketsa Halaman 5 - 6 Alternatif 1  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)

Pemilihan sketsa berdasarkan *storyline* yang telah dibuat yaitu tentang tembang dolanan *gundul-gundul pacul* sebagai *backsound* halaman tiga ini, tembang *gundul-gundul pacul* menceritakan tentang seseorang yang sedang membawa *wakul* akan tetapi orang tersebut tidak serius dalam membawa *wakul* tersebut, yang menyebabkan bakul tersebut tumpah berserakan. Berdasarkan lirik dari tembang *gundul-gundul pacul* dipilihlah sketsa nomer dua sebagai sketsa yang akan digunakan.



Gambar 48 : Sketsa Halaman 5 – 6 Alternatif 2  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)



Gambar 49 : Sketsa Terpilih Halaman 5 – 6 Tembang *Gundul Pacul*  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)

Sketsa tembang gundul pacul juga cukup memiliki kesulitan yang tinggi pertama darisegi tehnik pop up yang digunakan ditambah lagi banyak detail – detail kecil yang menambah keuslitan pada halaman ini. Akan tetapi visualisai dan

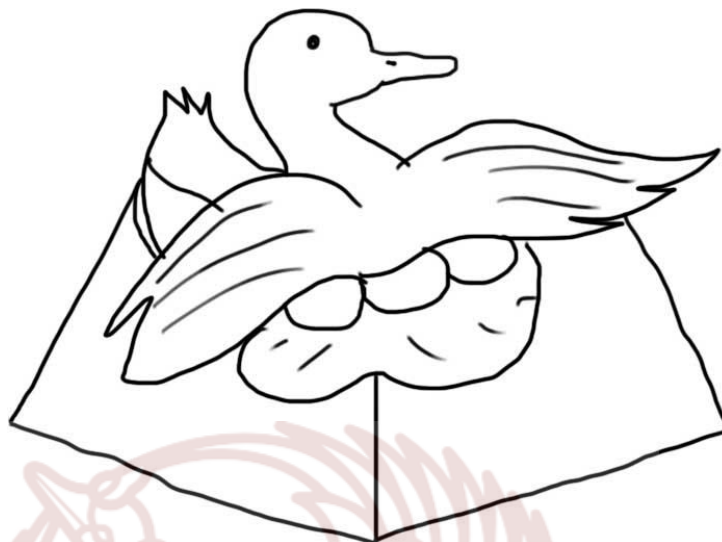
grak yang dihasilkan cukup menarik, berikut ini visualiasai dari *dummy* tembang *gundul –gundul pacul* :



Gambar 50 : Sketsa *Dummy* Halaman 5 - 6 Tembang *Sue Ora Jamu*  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)

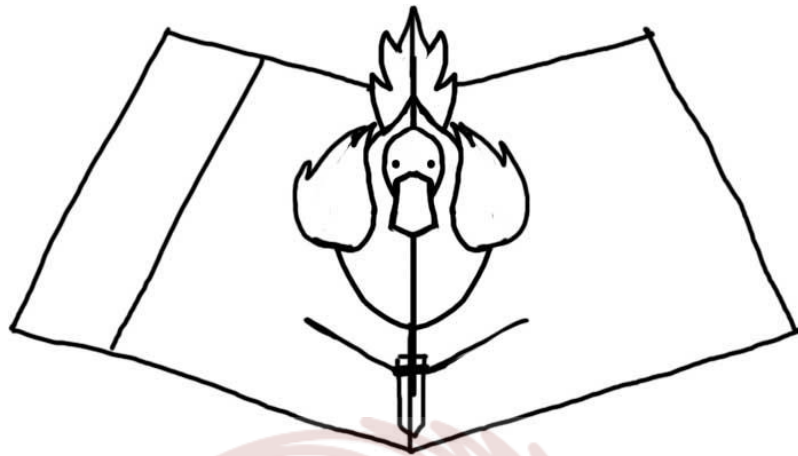
#### **d. Menthok**

Halaman keempat menggunakan *backsound menthok* yang menggambarkan suasana *menthok* yang sedang bermalas malasan di dalam kandang pada ilustrasi *menthok* menggunakan teknik *pop up v-fold*. Dalam halaman ini instrument yang diperkenalkan adalah *sitler*, pada instrument *sitler* ini menggunakan teknik *v-fold*.

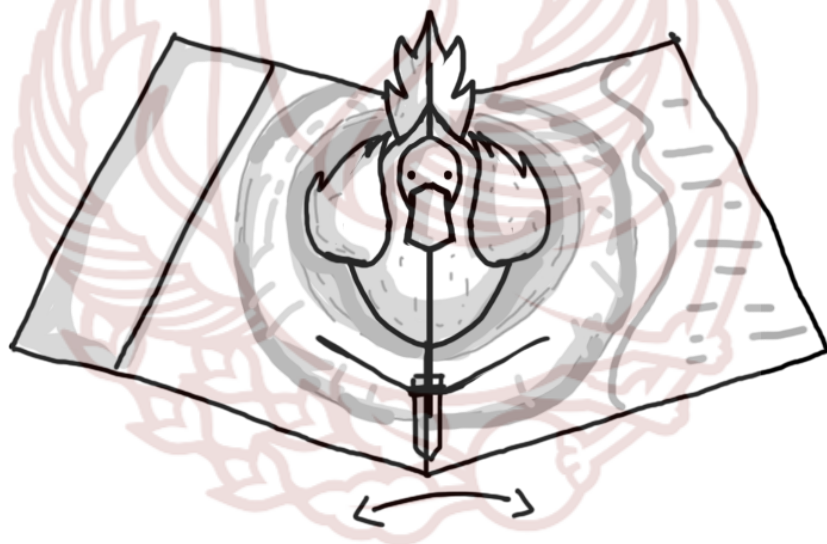


Gambar 51: Sketsa Halaman 7 - 8 Alternatif 1  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)

Sketsa mentok merupakan terjemahan dari tembang dolanan yang berjudul *menthok*, *menthok* merupakan symbol hewan yang malsa yang hanya berdiam diri dikandang sepanjang hari, pesan yang ingin disampaikan tembang dolanan ini ialah janga jadi anak yang malas yang hanya berdiam diri. sketsa pertama menggambarkan *menthok* yang sedang menetas telurnya, namaun dalam sketsa yang pertama kurang interaktif dibautlah solusi sketsa yang kedua yang lebih interaktif yaitu sayap dan ekor menthok bisa digerakan ke kanan dan kekiri, maka dari itu dipilihlah sketsa yang kedua.



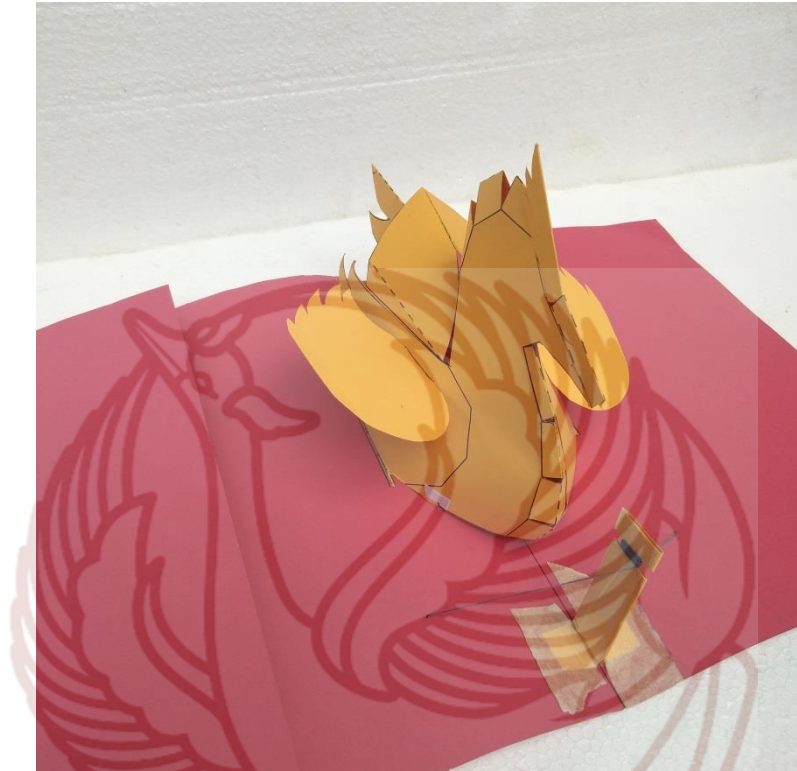
Gambar 52 : Sketsa Halaman 7 - 8 Alternatif 2  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)



Gambar 53 : Sketsa Terpilih Halaman 7 - 8 Tembang *Menthok*  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)

Setelah seketsa ditentukan tahap selanjutnya adalah pembuatan *dummy* dengan memecah seketsa menjadi beberapa bagian yang nantinya dirangkai kembali menjadi bentuk yang diinginkan. Halaman menthok ini bias dibilang

cukup menarik karena pada bagian sayap dan ekor dabit digerakan kekanan dan ke kiri, berikut ini visualisai halaman menthok pada buku tembang dolanan.



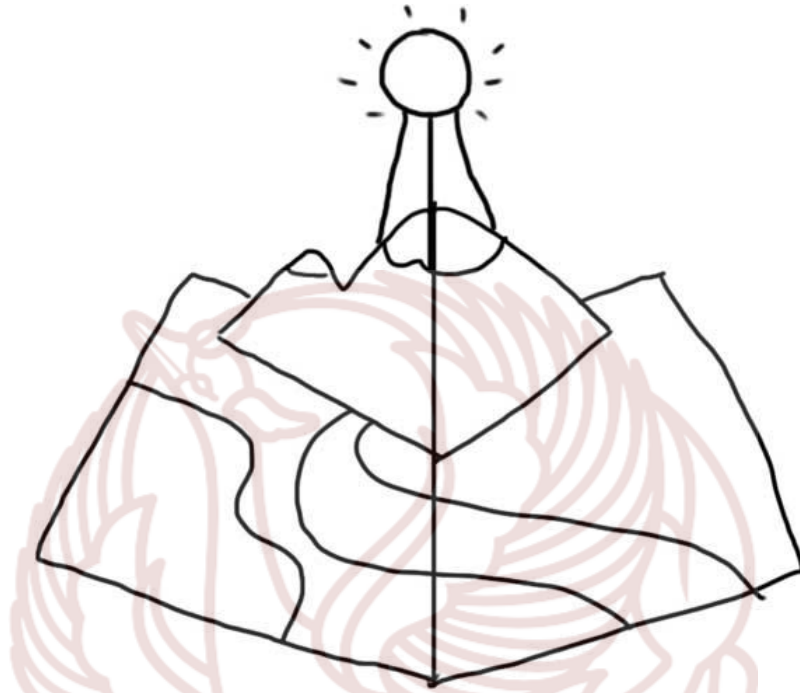
Gambar 54 : Sketsa *Dummy* Halaman 7 - 8 Tembang *Menthok*  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)

#### ***e. Padhang Bulan***

Halaman kelima menggunakan *backsound padhang bulan* yang menggambarkan suasana dari atas ketinggian yang terdapat awan-awan yang diterangi cahaya bulan, dibawah awan terdapat anak-anak yang sedang bermain di bawah cahaya bulan, *padang bulan* ini menggunakan teknik *v-vold*. *V-vold* merupakan tehnik yang paling banyak digunakan dalam perancangan buku



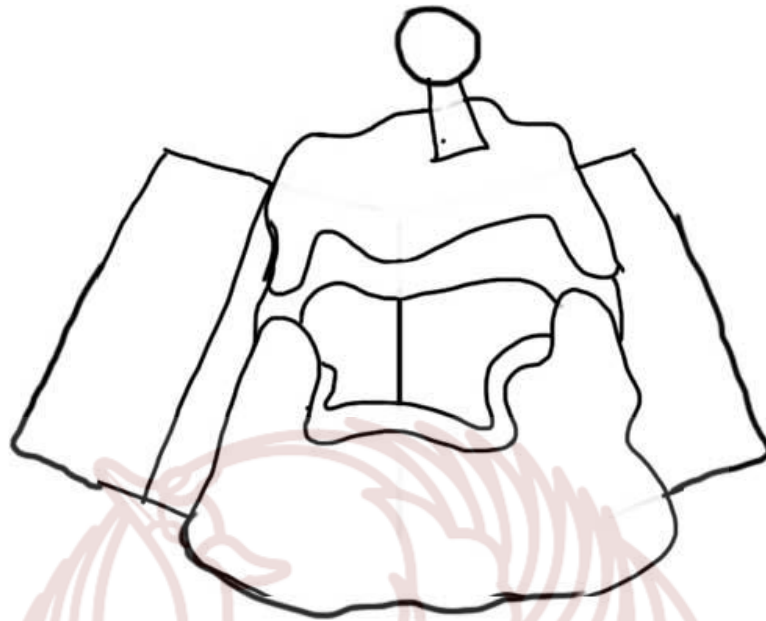
tembang dolanan ini. Dokarenakan ntehnik *V-vold* ini meurupakan tehnik yang sangat sederhana namun memiliki hasil yang cukup menarik.



Gambar 55: Sketsa Halaman 9 - 10 Alternatif 1  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)

Tembang dolanan *padhan bulan* merupakan tembang dolanan bocah yang mengajak anak-anak untuk bermain pada saat bulan purnama. Dalam sketsa pertama merupakan visualisasi kondisi pedesaan yang dekat dengan gunung yang terdapat aliran sungai, sketsa pertama kurang menggambarkan suasana pada tembang dolanan *padang bulan*, sedangkan sketsa yang kedua lebih menampilkan view dari atas langit yang dibawahnya banyak anak yang sedang bermain pada saat bulan purnama dan dipilihlan desain nomer dua.





Gambar 56: Sketsa Halaman 9 -10 Alternatif 2  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)



Gambar 57 : Sketsa Terpilih Halaman 9 -10 Tembang *Padang Bulan*  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)

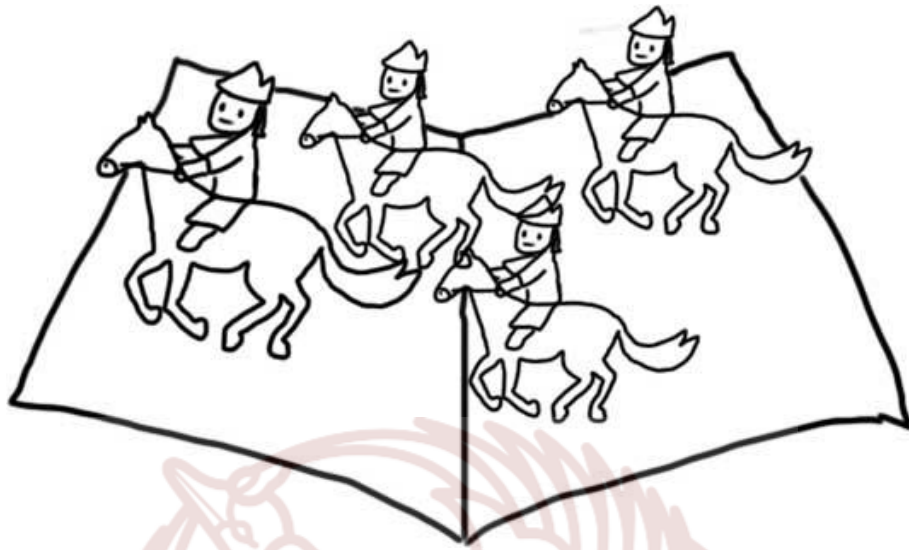
Berikut ini visualisasi dari dummy tembang dolanan *padhang bulan*.



Gambar 58 : Sketsa *Dummy* Halaman 9 - 10 Tembang *Padhang Bulan*  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)

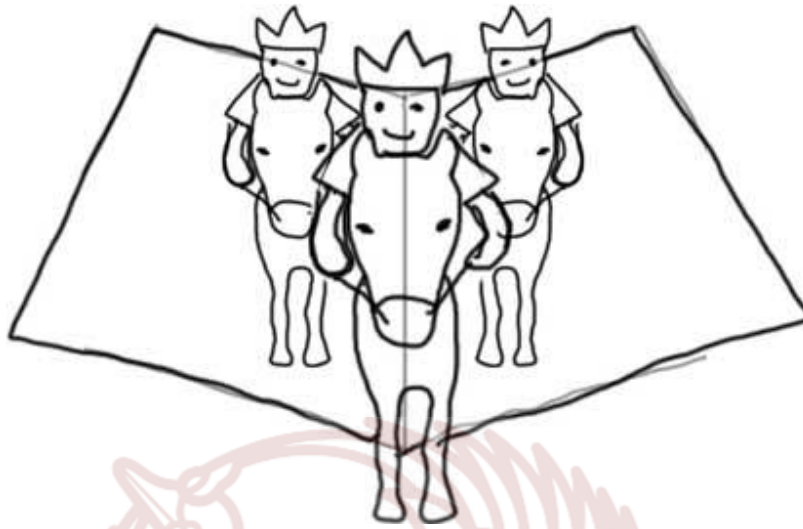
#### ***f. Jaranan***

Halaman keenam menggunakan *backsound* tembang *jaranan* yang menggambarkan seorang paneran yang sedang naik kuda keliling kota yang diiringi para ajudannya. Di samping kanan dan kiri jalan terdapat masyarakat yang sedang bersorak-sorak melihat iring-iringa kuda yang memadati jalan raya. Pada halaman enam ini menggunakan teknik *pop up V-fold*.

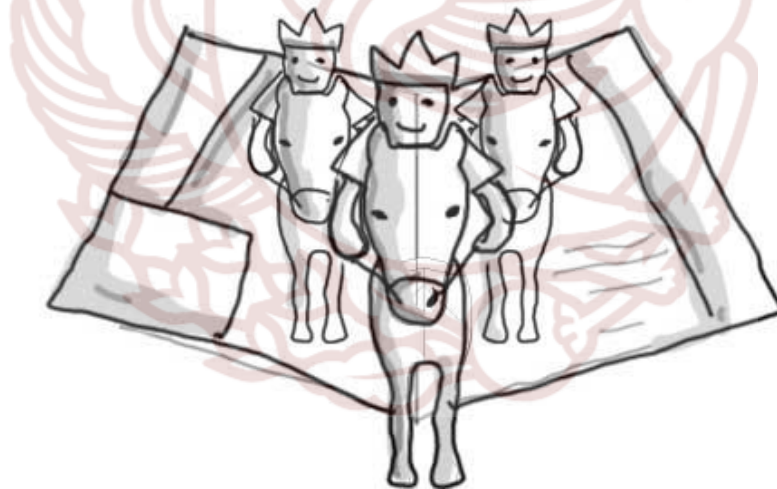


Gambar 59 : Sketsa Halaman 11 -12 Alternatif 1  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)

Sketsa pertama ini menggambarkan rombongan penunggang kuda yang pertama ialah pangeran dan yang dibelakangannya adalah para ajudan yang sedang mengawalinya. Sketsa yang pertamaini cukup sulit apabila ingi dibuat dengan teknik *pop up* karena posisi gambar kurang bisa untuk dibuat *pop up*, maka dari itu dibuatlah solusi yang sketsa kedua, jika sketsa yang pertama tampak samping sedangkan sketsa yang kedua kedua terlihat tampak depan dan lebih mudah apabila dibuat teknik *pop up*, maka dari itu pada halaman ke enam ini menggunakan sketsa yang kedua.



Gambar 60 : Sketsa Halaman 11 -12 Alternatif 2  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)

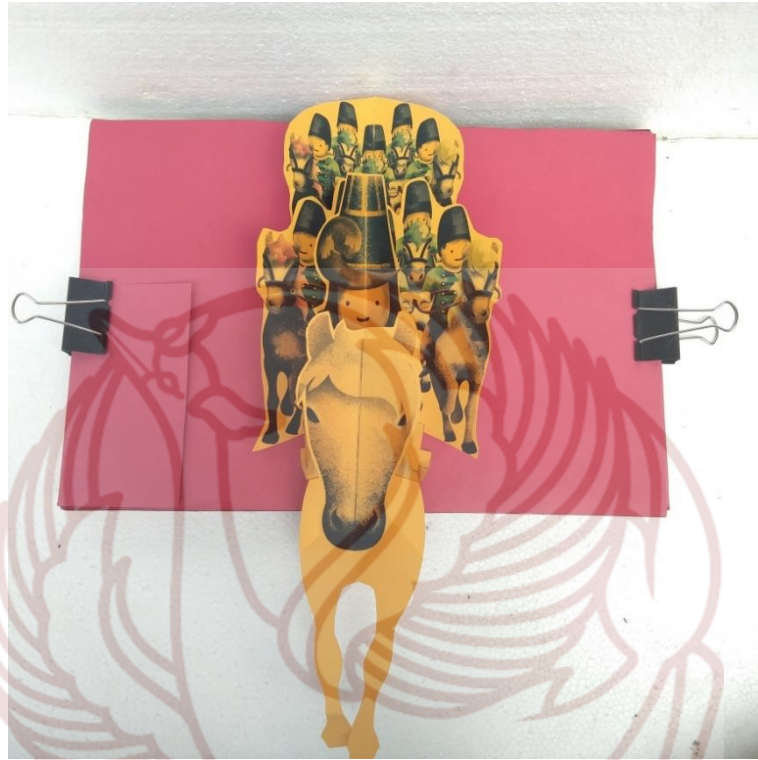


Gambar 61 : Sketsa Terpilih Halaman 11 - 12 Tembang *Jaranan*  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)

Dalam pembuatan seketsa juga harus diperhatikan apakah sketsa bisa diwujudkan menjadi sebuah *pop up* ataukah tidak, untuk memasitikan sketsa

bisa menjadi bentuk yang baik dalam bentuk pop up diperlukan adanya *dummy*.

Berikut ini sketsa dummy tembang dolanan jaranan:



Gambar 62 : Sketsa *Dummy* Halaman 11 - 12 Tembang *Jaranan*  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)

**g. *Cublak – Cublak Suweng***

Halaman ke tujuh menggunakan *background* tembang *cublak – cublak suweng* yang menggambarkan anak – anak yang sedang bermain permainan tradisional *cubak – cublak suweng*. Permainan *cublak – cubak suweng* dilakukan paling sedikit tiga orang, akan tetapi lebih baik dilakukan enam sampai delapan orang. Tujuan dari permainan ini adalah Pak Empo menemukan *suweng* atau dalam bahasa

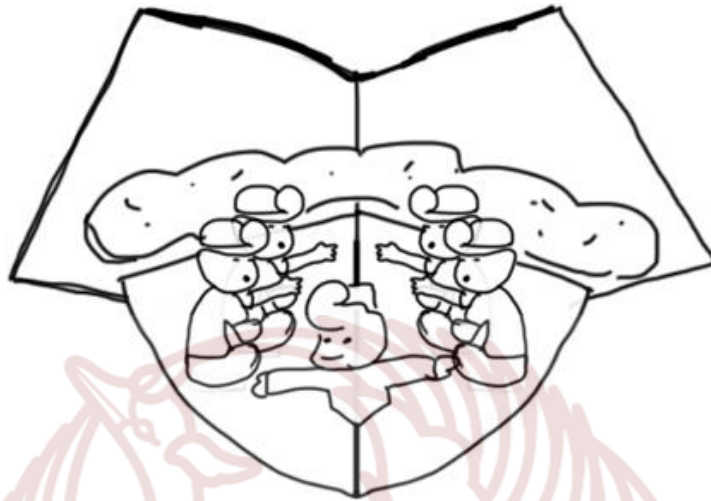


Indonesia adalah anting-anting. Pada halaman tujuh ini menggunakan teknik *pop up* *V-fold*.



Gambar 63 : Sketsa Halaman 13 -14 Alternatif 1  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)

Sketsa pertama ini menggambarkan anak – anak yang sedang memainkan permainan *cublak – cublak suweng* yang dilakukan sebanyak lima orang. Setelah melalui beberapa kali konsultasi dan uji coba *dummy* ternyata sketsa yang pertama ini kurang begitu menarik apabila dilakukan dalam teknik *pop up*, maka dari itu dibuatlah sketsa alternatif yang kedua dengan tampilan yang sedikit menarik dengan tambahan teknik *v-fold* membuat tampilan menjadi lebih luas yang seolah – olah anak-anak sedang bermain di atas bukit yang tinggi ditemani awan dan matahari. Setelah hasil diskusi dengan dosen pembimbing dipilihlah sketsa nomor dua.



Gambar 64: Sketsa Halaman 13 -14 Alternatif 2  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)

Sketsa yang kedua ini lebih memiliki banyak ruang kosong tidak seperti sketsa yang pertama yang banyak memakan tempat, ruang kosong dipeprlukan untuk teks lirik lagu tembang dolanan.



Gambar 65 : Sketsa Terpilih Halaman 13 – 14 Tembang *Cublak Suweng*  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)



Tahapan selanjutnya adalah perancangan *dummy* dari tembang dolanan *cublak- cublak suweng* yang menggunakan tehnik *V-Vold*, berikut ini merupakan visualisasi dari tembang dolanan *cublak-cublak sueng* dalam bantuk *dummy*:



Gambar 66: Sketsa *Dummy* Halaman 13 - 14 Tembang *Sue Ora Jamu*  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)

#### ***h. Jamuran***

Halaman ke delapan ini menggunakan *backsound* tembang *jamuran* yang menggambarkan sebuah taman jamur yang dimana banyak anak anak sedang bermain dengan riang gembira. *Jamuran* berasal dari kata jamur, maka dapat diambil makna bahwa hal itu serupa dengan manusia yang teronggok laksana jamur di dunia ini. Manusia memiliki pilihan masing – masing seperti halnya

jamur ingin tumbuh dan berkembang sebagai jamur apa?, atau jamur yang bermanfaat atau yang beracun itu adalah salah satu pilihan.



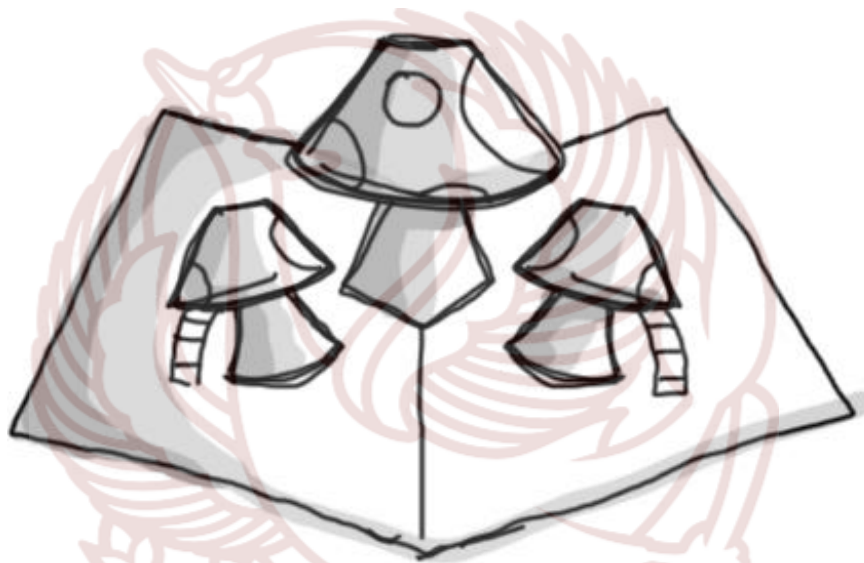
Gambar 67 : Sketsa Halaman 15 -16 Alternatif 1  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)

Pada sketsa yang pertama ini mengilustrasikan sebuah rumah jamur yang di dalamnya terdapat jamur yang lebih kecil. Rumah yang berbentuk jamur itu nantiya sebagai wahana bermain untuk anak –anak.



Gambar 68 : Sketsa Halaman 15 -16 Alternatif 2  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)

Sedangkan alternatif desain yang kedua merupakan taman jamur yang sama seperti alternatif desain yang pertama sebagai wahana tempat anak-anak bermain akan tetapi jumlah jamurnya yang ada pada sketsa alternatif kedua lebih banyak. Berdasarkan hasil konsultasi dengan dosen pembimbing dipilihlah sketsa alternatif yang kedua yang menggunakan teknik pop up v-fold.



Gambar 69 : Sketsa Terpilih Halaman 15 -16 Tembang *jamuran*  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)

Berikut ini visualisasi *dummy* pada tembang dolanan *jamuran* yang cukup sulit karenan banyak tekukan dan lipatan yang cukup banyak.



Gambar 70 : Sketsa *Dummy* Halaman 15 - 16 Tembang *Jamuran*  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)

**i. *Sluku – Sluku Bathok***

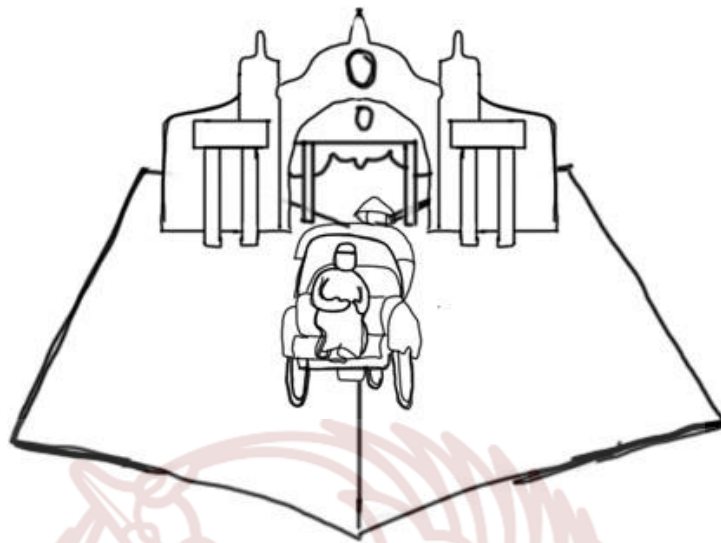
Halaman ke sembilan ini menggunakan *background* tembang dolanan *sluku – sluku bathok* yang menggambarkan sebuah suasana kota solo pada siang hari. Pada halaman ke sembilan ini berusaha memvisualisasikan lirik yang ada pada tembang *sluku – sluku bathok* yaitu “*si Rama menyang solo oleh – olehe payung mutho*” yang artinya si Rama dari kota Solo membawa oleh-oleh berupa *payung mutho*. Pada sketsa yang pertama berisi seorang dalam hal ini Rama yang sedang

menaiki becak pulag dari kota solo. Akan tetapi visualisasi pada sketsa yang pertama kurang bisa menunjukan letak lokasi dalm hal ini kota solo.

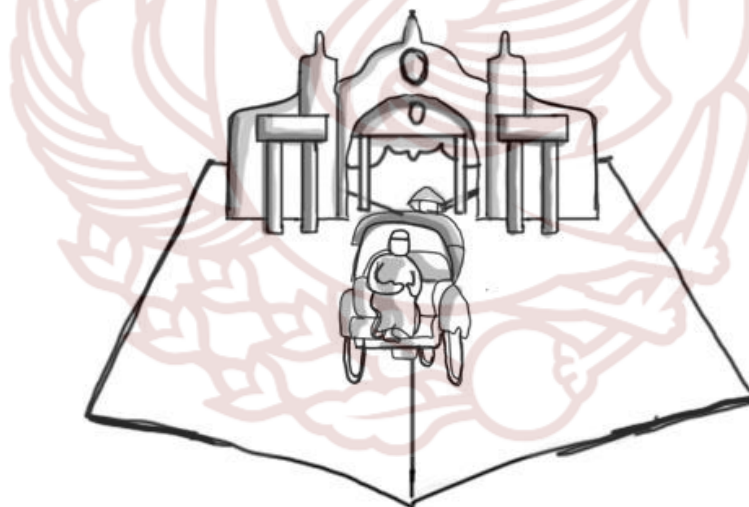


Gambar 71 : Sketsa Halaman 17 -18 Alternatif 1  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)

Sedangkan alternatif desain yang kedua lebih menunjukan letak goeografis kota solo dengan menampilkan beberapa ikon kota diantaranya gapura pasar klewer dan kraton pendopo kraton surakarta dengan penggunaan ikon yang sangat familiar di masyarakat lebih menunjukan lokasi Rama yang baru pulang dari kota solo seperti yang tertera pada lirik *sluku-sluku batok*, oleh sebab itu sketsa yang paling relevan dengan tembang *sluku-sluku batok* adala sketsa yang kedua.



Gambar 72 : Sketsa Halaman 17 - 18 Alternatif 2  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)



Gambar 73 : Sketsa Terpilih Halaman 17 – 18 Tembang *Sluku – Sluku Bathok*  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)

Seketsa sluku- sluku bathok bisa dibilang sangat simple karena hanya menggunakan satu tehnik yaitu *V-Fold* hal ini memudahkan dalam tahap



selanjutnya yaitu pembuatan *dummy* . berikut ini visualisasi tembang dolanan *sluku – sluku bathok*.



Gambar 74 : Sketsa *Dummy* Halaman 17 - 18 Tembang *Sluku Bathok*  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)

#### **j. Siji loro telu**

Halaman ke sepuluh ini menggunakan *backsound* tembang dolanan *siji loro telu* yang merupakan tembang tentang menghormati ibu guru, konsep halaman ke sepuluh ini lebih bernuansa pendidikan yang seting halamannya berada di dalam kelas yang terdapat interaksi antara guru dan murid. Pada sketsa yag pertama teknik *pop up* yang digunakan sangatlah simpel dengan tamilan *flat horizontal* yang lebih menunjukan suasana kelas yang terlihat pasif. Sedangkan alternatif



yang kedua lebih menunjukkan nuansa kelas yang aktif dengan teknik *pop up* yang lebih rumit dari yang pertama.



Gambar 75 : Sketsa Halaman 19 -20 Alternatif 1  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)

Perbandingan antara sketsa dan kedua peredaanya hanya terletak pada teknik dan berdasarkan hasil konsultasi dengan dosen pembimbing mengenai layout serta teknik *pop up* yang digunakan dipilihlah desain yang pertama sebagai desain yang akan digunakan pada halaman kesepuluh ini.



Gambar 76 : Sketsa Halaman 19 - 20 Alternatif 2  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)



Gambar 77 : Sketsa Terpilih Halaman 19 – 20 Tembang *Siji Loro Telu*  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)

Sketsa tembang dolanan *siji loro telu* bisa dibilang cukup mudah dan tidak memerlukan waktu yang lama dalam pembuatan *dummy*, berikut ini visualisasi *dummy* tembang dolanan *siji loro telu*.



Gambar 78 : Sketsa *Dummy* Halaman 19 - 20 Tembang *Siji Loro Telu*  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)

### ***k. Gotri***

Pada halaman yang kesebelas menggunakan *backsound* tembang dolanan *gotri*, pada tembang dolanan *gotri* ini menceritakan tentang impian dan cita – cita masa depan. Setiap anak harus memiliki impian yang kelak akan diwujudkan, dengan adanya impian seorang anak lebih memiliki tujuan dan apabila tidak memiliki impian akan seperti katak yang kepalanya goyang kekanan dan kekiri. Pada sketsa yang pertama mengilustrasikan seekor katak yang bersembunyi dibalik batu dan terdapat anak – anak yang mengenakan pakain seragam dari masing – masing impiannya, ada yang ingin menjadi dokter, polisi, tentara dan guru dan terdapat sepasang penganten yang sedang duduk di kursi pelaminan seperti yang tertulis pada lirik tembang *gotri*.



Gambar 79 : Sketsa Halaman 21 - 22 Alternatif 1  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)



Gambar 80 : Sketsa Halaman 21 -22 Alternatif 2  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)

Sedangkan alternatif sketsa yang kedua sama seperti halnya sketsa yang pertama namun tidak menggunakan sepasang penganten hanya menampilkan atak dibalik batu dan anak – anak dengan seragam cita citanya. Sketsa yang kedua ini lebih simpel dan lebih gampang diterima apabila dengan target audience anak – anak. Maka dari itu dipilihlah sketsa ke dua sebagai hasil untuk halaman kesebelas ini.



Gambar 81 : Sketsa Halaman 21 -22 Alternatif 2 Tembang *Gotri*  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)

Tahapan selanjutnya adalah pembuatan *dummy* berikut ini visualisasi *dummy* tembang dolanan gotri.



Gambar 82 : Sketsa *Dummy* Halaman 21 - 22 Tembang Gotri  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)

### 1. *Dayoh*

Halaman ke sebelas dalam karya *pop up book and sound tembang dolanan* ini menggunakan *background* tembang dolanan *dayoh*. *Dayoh* dalam bahasa Indonesia adalah tamu ini memiliki filosofi tentang bagaimana menghormati tamu dan bersikap terhadap lingkungan sekitar seperti tetangga dan alam dimana kira hidup berdampingan. Sketsa pertama menampilkan dua orang

yang sedang bercengkrama yang satu tuan rumah dan yang satunya lagi adalah tamu.



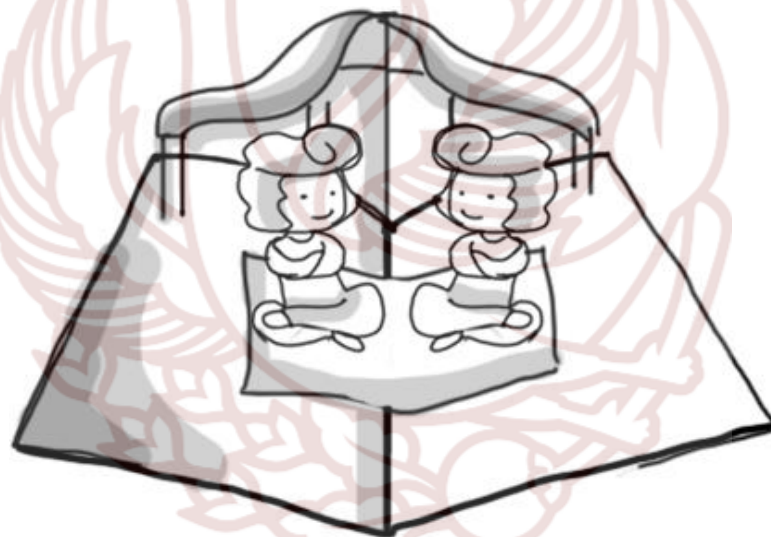
Gambar 83 : Sketsa Halaman 23 -34 Alternatif 1  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)

Pada sketsa yang pertama kurang menunjukkan nuansa rumah karena hanya menampilkan dua orang yang sedang bercengkrama. Setelah berdiskusi dengan dosen pembimbing diberi masukan untuk menambah ornamen rumah untuk membangun nuansa tamu, karena pada dasarnya tamu berkunjung ke dalam rumah. Lalu dipilihlah sketsa yang kedua sebagai hasil untuk halaman ke duabelas.





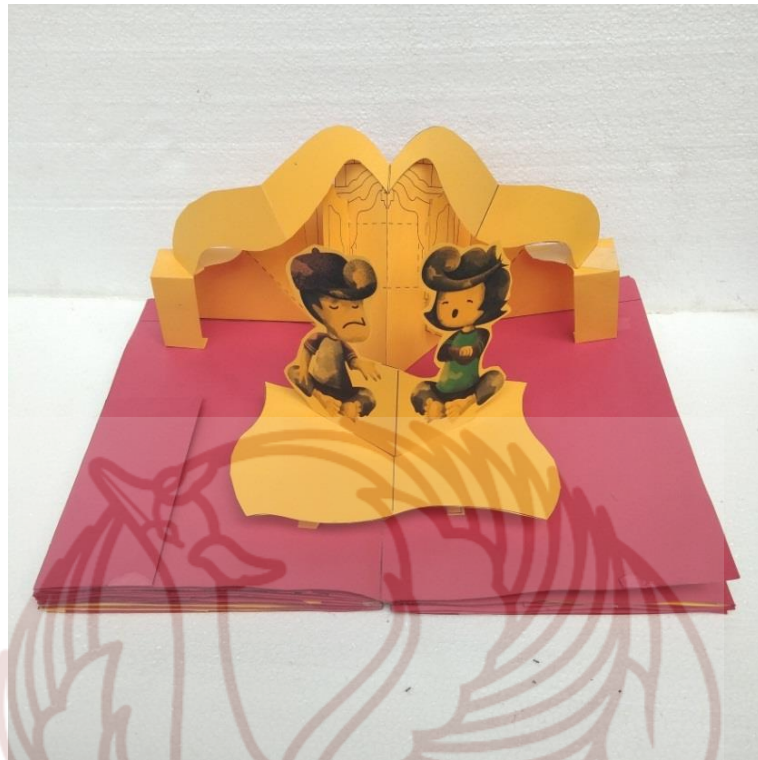
Gambar 84 : Sketsa Halaman 23 – 24 Alternatif 2  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)



Gambar 85 : Sketsa Halaman 23 -24 Tembang *Dayoh*  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)

Teknik yang digunakan dalam halaman tembang dayoh adalah teknik *v-vold*.  
Berikut ini visualisasi *dummy* dari tembang dolanan *dayoh*.





Gambar 86 : Sketsa *Dummy* Halaman 23 -24 Tembang *Dayoh*  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)

#### **D. Konsep Perancangan**

Pengerjaan *pop up book and sound* tembang dolanan dari awal sampai akhir adalah sebagai berikut :

##### **1. Sketsa**

Proses pembuatan *pop up book* ini dimulai dengan pembuatan sketsa kasar dengan menggunakan *software photoshop*, karena dengan menggunakan software peroses sketsa bisa lebih cepat dan mudah karena lebih mudah direvisi. Pembuatan sketsa ini dimaksudkan sebagai visualisai dari *storyline* dan untuk menenukan bentuk ilustrasi serta teknik *pop up* yang akan digunakan.

## **2. Sketsa *Dummy***

Tahap kedua dalam perancangan karya ini ialah proses *dummy*, proses ini adalah proses pembuatan sketsa bentuk tiruan atau contoh gambaran *mock up* dari *pop up book* gamelan sebelum nantinya di cetak dan di produksi. *Mock up* pada awalnya dibuat dengan kertas putih polos yang dibentuk sesuai dengan teknik *pop up* yang ada pada *story board*. Pada dasarnya pembuatan *pop up* tidak bisa langsung menemukan bentuk yang diinginkan, maka dari itu perl banyak percobaan dan cukup memakan waktu serta tenaga.

## **3. *Scaning***

Setelah *dummy* sudah jadi tahap selanjutnya adalah proses *scaning* pola *pop up*. Proses ini adalah proses pemindahan pola *pop up* yang berupa potong-potongan kertas menjadi bentuk pola digital yang kemudian menjadi panduan dalam tahap *coloring* dan sebagai *guide outline* pada proses *cutting*.

## **4. *Colouring***

Setelah pola *dummy pop up* di *scan* tahap selanjutnya adalah tahap *colouring*, proses ini adalah proses pewarnaan pola *pop up* menjadi file digital yang kemudian di *print out* menjadi bentuk buku *pop up*. Proses *colouring* ini menggunakan teknik *digital painting* menggunakan *software photoshop*.

## **5. Cetak**

Setelah melalui tahap digital, yang meliputi tahap *outline* dan *coloring* tahap selanjutnya adalah tahap cetak. Pada tahap ini menggunakan mesin digital

printing dengan *high quality*. Pada perancangan *pop up book* tembang bocah ini menggunakan kertas *carton paper* 310 gsm untuk bagian dalamnya, sedangkan untuk sampulnya menggunakan kertas art paper 150 gsm dan dilapisi carton 4ml agar menjadi *hard cover*.

#### **6. Cutting**

Proses cetak telah selesai, tahap selanjutnya adalah proses *cutting* atau pemotongan pola *pop up* menjadi bagian-bagian kecil. Proses ini menggunakan alat manual seperti *cutter*, gunting dan penggaris.

#### **7. Merangkai**

Setelah proses *cutting* telah selesai proses selanjutnya adalah tahap perangkaian pola menjadi bentuk *pop up* yang diinginkan. Proses ini sangat memerlukan ketelitian dalam proses perangkain. Alat yang dibutuhkan seperti lem kertas, *doubel tape* dan isolasi.

#### **8. Finishing**

Tahap ini adalah tahap terakhir dari semua proses yang ada, tahap ini meliputi proses koreksi serta merapikan bagian-bagian yang kurang rapi.

### **E. Teknik Pelaksanaan**

Setelah menentukan konsep perancangan kemudian pelaksanaan pembuatan *pop up book and sound* tembang solanan dengan teknik perancangan sebagai berikut :

## **1. Desain Judul**

### **a. Huruf *Font***

*Font* yang digunakan dalam judul *pop up book*. adalah Sofia Regular dan Sakkal Majalla Bold yang merupakan jenis huruf fariatif dekoraif. *Font* ini dipilih karena jenis huruf yang dinamis yang sesuai dengan prilaku anak-anak dan tidak terlalu kaku.

### **b. Warna**

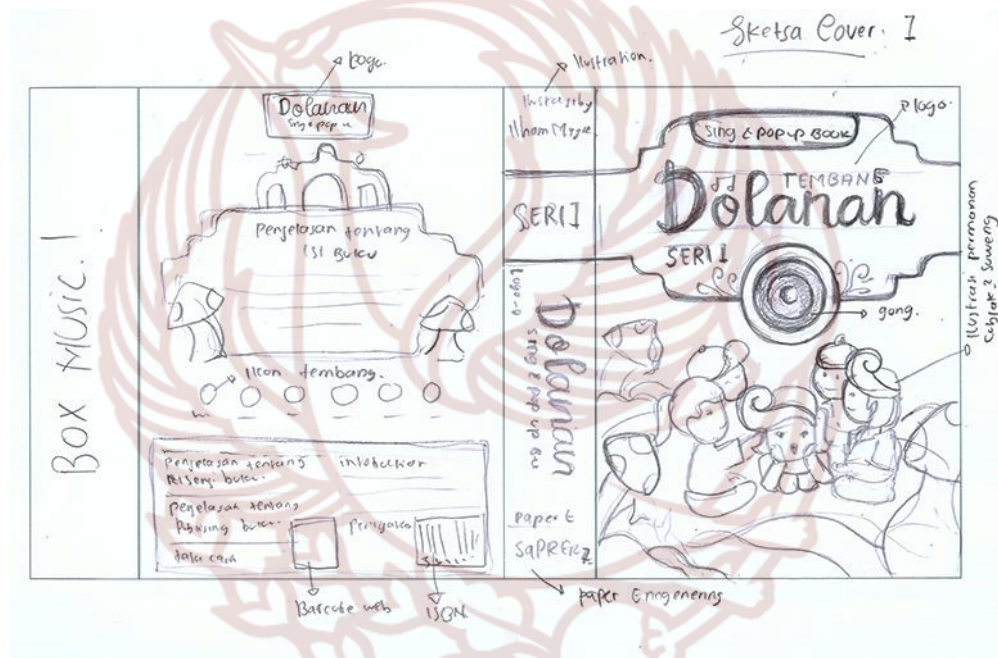
Pemilihan warna sesuai dengan *tone and maner* pada perancangan *pop up book* ini yaitu warna-warna ceria yang disenangi oleh anak-anak, diharapkan dengan menggunakan warna-warna ceria dapat memikat hati anak-anak untuk membaca *pop up book* ini.

## **2. Desain Cover**

Pada dasarnya cover buku diciptakan untuk melindungi buku agar kertas didalamnya tidak mudah kusut dan tidak mudah rusak ketika ditaruh di tempat lembab. Tetapi seiring berkembangnya jaman, cover buku mulai dialih fungsikan sebagai sarana menarik perhatian calon pembeli. Meski begitu, fungsi utama cover buku tidak lantas hilang begitu saja. Cover buku tetap berfungsi untuk melindungi buku dari kerusakan.

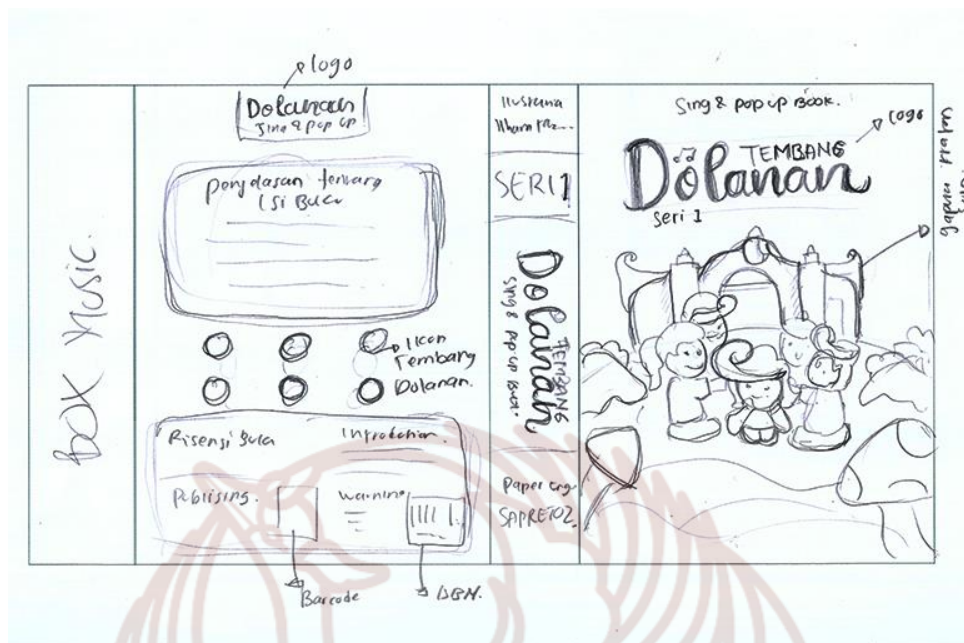
Cover juga ternyata berfungsi untuk menampilkan ilustrasi isi buku, terutama untuk buku fiksi. Ilustrasi ini akan membantu penulis menggambarkan

tentang visualisasi cerita fiksi yang ada pada isi buku tersebut sehingga. Pembaca atau calon pembeli tidak akan melayang terlalu jauh tentang apa yang ada pada isi buku tersebut. Pada perancangan *pop up book* tembang dolanan pemilihan cover yang sesuai dengan konsep dan isi buku menjadi hal yang sangat penting. Pertama – tama yang diperlukan dari perancangan cover pada karya ini adalah sketsa yang nantinya menjadi bahan diskusi dengan dosen pembimbing.



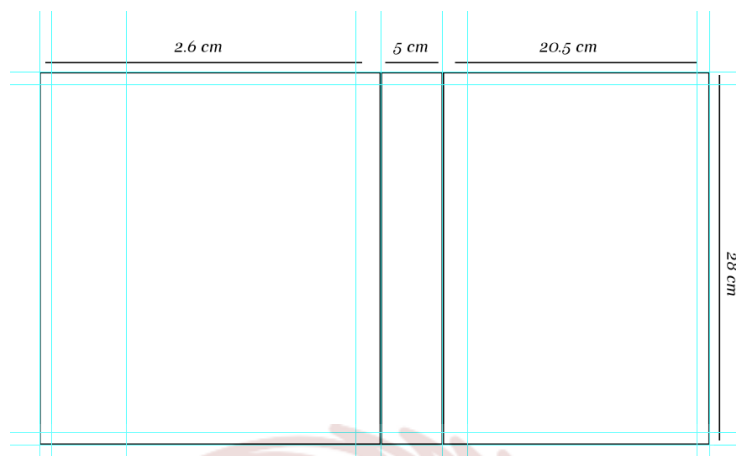
Gambar 87 : Alternatif 1 Sketsa Cover Tembang Dolanan  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)





Gambar 88 : Alternatif 2 Sketsa Cover Tembang Dolanan  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)

Setelah sketsa berhasil dibuat dengan dua alternative sebagai pilihan. Lalu tahap selanjutnya diskusi dengan dosen pembimbing dengan banyak pertimbangan mulai dari pemilihan warna, komposisi layout, ilustrasi dan hal – hal lain yang relevan dengan isi buku tembang dolanan. Setelah tahap diskusi dipilihlah sketsa yang pertama sebagai cover untuk buku *pop up* tembang dolanan. Untuk format ukuran cover tembang dolanan *pop up book and sound* sebagai berikut.



Gambar 89 : Ukuran Desain Cover Tembang Dolanan  
(Repro : Ilham Musyafa, 2018)

- a. Ukuran cover : 46 cm x 27cm
- b. Format : Vertikal
- c. Warna : *Full colour*
- d. Tipografi : Sofia Regular dan Sakkal Majalla Bold
- e. Teknik *colouring* : *Digital painting*
- f. Realisasi Cetak : Kertas *art paper* 120 gr, laminasi *doff*
- g. Cover : *Hardcover*

### 3. Perancangan Halaman

- a. Jumlah halaman : 24 Halaman
- b. Ukuran buku : 40 cm x 27 cm
- c. Format halaman : Vertikal
- d. Warna : *Full Colour*
- e. Tipografi : Aver regular dan Aver Regular italic



- f. Teknik *Colouring* : *Digital painting*
- g. Realisasi Cetak : Kertas *Art Carton* 310gsm

#### **4. Media Perancangan**

Untuk membuat *pop up book* secara menarik dibutuhkan media perancangan sebagai berikut:

##### **a. Hardware**

Perangkat yang termasuk dalam *hardware* meliputi:

- 1) Pensil, penghapus dan spidol untuk sketsa
- 2) Kertas 250gr untuk *dummy pop up*
- 3) Pengaris, *cutter* dan gunting.
- 4) Lem kertas, *double tape*, solasi
- 5) *Cutting mat* untuk alas potong
- 6) *Scanner*
- 7) *Printer*
- 8) Laptop Hp

##### **b. Software**

Perangkat yang termasuk dalam *software* meliputi :

- 1) Adobe Illustrator Cc
- 2) Adobe Photoshop Cc
- 3) Sketch up

## 5. Target Karya

- a. Perancangan *pop up book and sound* tembang dolanan menggunakan 24 halaman secara keseluruhan yang dibagi menjadi 2 jilid buku yang masing masing 12 halaman.
- b. Desain *cover* dan *back cover fullcolour* dengan menggunakan *Hardcover* .
- c. Desain visualisasi *fullcolour* menggunakan teknik *digital painting*.
- d. Perancangan desain sekunder *pop up book* sebagai berikut :
  - 1) *Music Box* tebang dolanan
  - 2) Website
  - 3) Poster
  - 4) *X banner*
  - 5) *Paper bag*
  - 6) *Pin*
  - 7) *Sticer*
  - 8) *Paper Page Colouring*
  - 9) *Pensil Warna*

## F. Perancangan *Music Box*

### 1. *Recording Musik Tembang Dolanan*

Dari masa ke masa manusia seakan-akan dipermudah untuk melakukan apa saja, karena pesatnya kehadiran berbagai sarana teknologi. Seiring dengan

perkembangan zaman dan teknologi, hadir juga teknologi baru dalam bermusik yaitu MIDI (*Musical Instrument Digital Interface*). Jika sebelumnya untuk memainkan instrumen musik yang diinginkan harus menggunakan alat musik konvensional, sekarang untuk memainkan instrumen tersebut bisa menggunakan sebuah alat yang disebut dengan MIDI Controller.

Pada perancangan karya *pop up book and sound* tembang dolanan ini juga menggunakan teknologi MIDI, karena biaya produksi yang murah, karena tidak harus rekaman langsung yang melibatkan banyak orang, sedangkan kualitas suara yang dihasilkan pun tidak kalah dengan instrumen gamelan konvensional dan karena bisa diubah-ubah sesuai selera. Pada perancangan karya ini software yang digunakan untuk menghasilkan musik adalah Sonar, kelebihan software ini adalah toolsnya yang mudah digunakan serta banyaknya *plugin* instrumen yang bisa dihasilkan. Berikut merupakan tahap-tahap dalam pembuatan musik tembang dolanan dari awal sampai akhir :

#### **a. Tracking**

Tahap pertama dalam *recording* musik tembang dolanan bocah untuk perancangan *pop up book* gamelan ini adalah mencari referensi musik tembang bocah yang sudah ada. Tracking disebut juga dengan istilah take, record, atau ngetrack. Tracking adalah proses merekam instrumen, namun dalam karya ini menggunakan MIDI (*Musical Instrument Digital Interface*) yang menjadi lebih mudah karena proses perekaman tidak menggunakan instrumen asli, hanya cukup

menggunakan *plug in* suara instrumen gamelan. dengan menggunakan MIDI proses *recording* menjadi lebih mudah dan cepat.

#### **b. Mixing**

Setelah melalui proses *tracking* tahap selanjutnya adalah proses *mixing*. *Mixing* adalah proses mencampur multitrack menjadi sebuah lagu utuh. pada digital *recording* seperti yang digunakan dalam karya ini menggunakan DAW ( *Digital Audition Workstation* ) dan *software* yang digunakan adalah Cubase. Proses *mixing* inilah dilakukan editing seperti *balancing*, *panning*, *staggering* pemberian efek *equalisasi*, *compress* dan sebagainya sesuai kebutuhan lagu yang ingin dihasilkan.

#### **c. Mastering**

*Mastering* adalah tahap akhir dalam proses *recording*. *Mastering* bisa disebut juga sebagai sentuhan akhir yang membuat musik menjadi lebih detail terdengar. Proses *mastering* seperti menghilangkan *nois* secara keseluruhan dan menstandarkan volume *broadcast internasional*. Proses *recording* musik tembang dolaan dibantu oleh :

Studio : SoundWord

Vocal : Rahasti Ega Kinanti

Sound Creator : Lulus Amstrong

## 2. Rangkaian Elektronik *Music Box*

Era teknologi saat ini segala sesuatu selalu berhubungan dengan elektronik, apalagi yang berhubungan dengan musik, untuk dapat memainkan lagu yang dapat diputar sesuai dengan keinginan penggunanya dibutuhkan media yang dapat memainkan musik dan dapat mengeluarkan suara dengan baik, untuk itu perlu adanya media elektronik sebagai perantaranya. pada perancangan *music box* tembang dolanan ini dibutuhkan sebuah rangkaian elektronik yang dapat memainkan musik dan memberikan *output* suara. Sebelum merakit sebuah rangkaian dibutuhkan komponen-komponen diantaranya:

- a. Brd 0019 Auduino Nano V3 Atmega3
- b. Nwt 0016 Micro Sd Card Spi Modul
- c. Psu 00080 Tp 4056 1a Lipo Batt Ch
- d. Power Bank
- e. Saklar On/Off



Gambar 90 : Proses Pembuatan Musik Box  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)

Dalam perancangan elektronik diperlukan yang namanya mikrokontroler. mikrokontroler adalah sebuah chip yang berfungsi sebagai pengontrol rangkaian elektronik dan umunya dapat menyimpan program didalamnya yang bertujuan untuk mengontrol semua komponen yang terhubung dengan mikrokontroler. Lalu dibutuhkan juga seperti micro sd untuk menyimpan lagu yang akan dimainkan dan tidak lupa juga power bank sabagai penyimpan daya untuk dapat memainkan musik. Dalam perancangan musik box ini dibantu oleh :

Studio : Yoyok Elektro

Konseptor : Yoyok

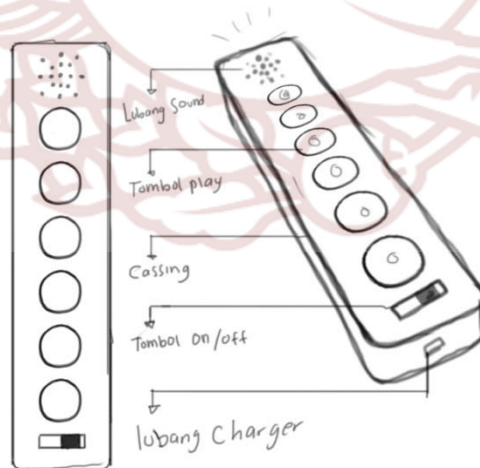
Eksekutor : Alvian

### 3. Musik Box *Cassing*

Dalam perancangan sebuah alat elektronik selalu dibutuhkan yang namanya *cassing* untuk melindungi rangkaian elektronik yang ada didalamnya. Jika tidak menggunakan pelindung atau *cassing* dapat beresiko kerusakan pada rangkaian elektronik karena sifatnya yang rentan rusak apabila tidak dilindungi dengan *cassing*.

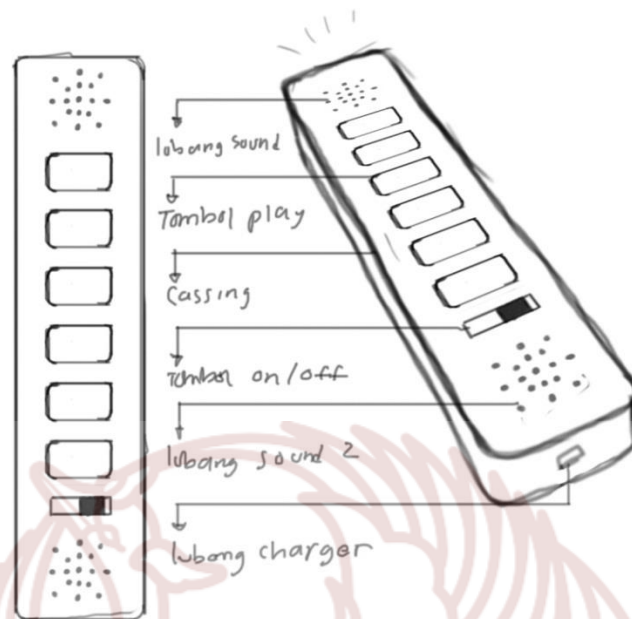
#### a. Sketsa

Tahap pertama perancangan ialah dengan membuat sketsa menggunakan software adobe photoshop, merancang sketsa dengan teknik digital lebih mempermudah apabila ada revisi dan lebih mudah dalam membuat bentuk yang diinginkan.



Gambar 91 : Sketsa Music Box Alternatif 1  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)





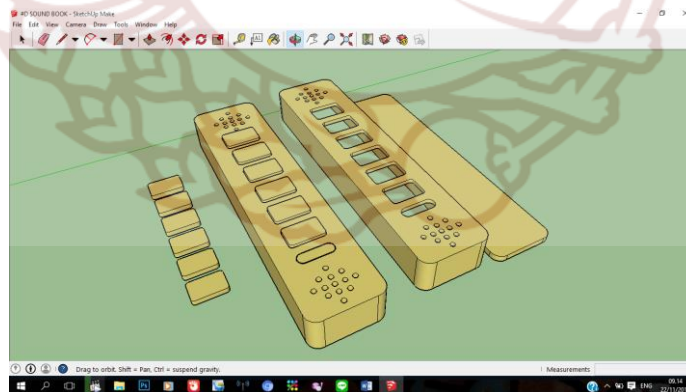
Gambar 92 : Sketsa Music Box Alternatif 2  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)

Pada perancangan *music box* ini terdapat 2 alternatif sketsa *music box*. Pada sketsa pertama bentuknya lebih simpel dengan bentuk tombol berbentuk lingkaran dan terdapat satu lubang *sound*. Sedangkan dalam sketsa yang kedua menggunakan bentuk tombol kotak dengan dua lubang *sound* yang tentunya dapat mengeluarkan bunyi lebih kencang. Dari perbedaan kedua sketsa diatas dan berdasarkan pertimbangan fungsi dan kegunaan dipilihlah desain nomer dua yang akan direalisasi.



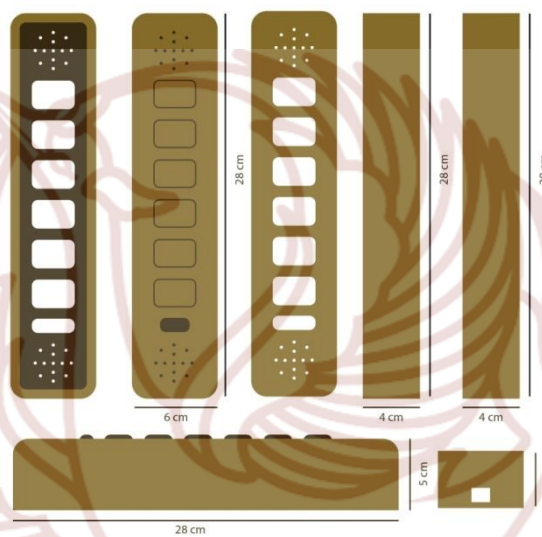
Gambar 93 : Sketsa Terpilih Music Box  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)

Setelah sketsa ditentukan tahap selanjutnya proses pembuatan *dummy* tiga dimensi menggunakan software google skeep dengan tampilan sketsa tiga dimensi yang memberikan gambaran nyata serta pedoman pada tahap selanjutnya.



Gambar 94 : Sketsa 3D *Cassing* Musik Box  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)

Tahap selanjutnya adalah pembuatan ukuran yang presisi menggunakan software Adobe Illustrator untuk nantinya dilakukan proses *engraved*. Proses *engraved* adalah proses mengukir dan memotong kayu menggunakan mesin yang proses pengerjaannya menggunakan sinar laser yang membuat hasil biasa menjadi lebih rapid an presisi.



Gambar 95 : Pola *Engraved* untuk *Music Box*  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)

## b. Pemilihan Bahan

Tahap kedua yaitu pemilihan bahan baku. dengan pertimbangan beberapa aspek baik itu keamanan, kenyamanan, ketahanan terhadap perilaku anak-anak yang kurang hati-hati. Perancangan karya ini ingin menonjolkan unsur alami serta ramah lingkungan serta aman bagi anak-anak. Bahan utama yang digunakan dalam karya ini adalah limbah kayu jati belanda, dengan pertimbangan bahan baku yang mudah didapatkan serta harganya relatif murah dan kelebihan lainnya

adalah kayu jati belanda memiliki kekuatan yang sangat baik serta meiliki motif alami yang sangat bagus, sangat menonjolkan unsur natural.



Gambar 96 : Motif Kayu Jati Belanda  
(Sumber : [www.anekajatibelanda.com](http://www.anekajatibelanda.com), 2017)

### c. Eksekusi Karya

Setelah Bahan terkumpul tahap selanjutnya adalah peroses pemotongan menjadi bentuk yang diinginkan, peroses pemotongan dilakunan dengan mesin *engraver* agar hasil potongnya menjadi rapi dan presisi. Setelah melalui proses potong tahap selanjutnya adalah perangkaian potong-potongan kayu menjadi bentuk yang diinginkan sesuai pada sketsa.



Gambar 97 : Hasil Perakitan Potongan Kayu  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)

Tahap terakhir yaitu *finishing*, tahap ini meliputi proses penghalusan dengan amplas setelah itu pelapisan kayu agar terlihat mengkilap serta menonjolkan motif alami kayu.





Gambar 98 : Hasil dari Proses *Finishing*  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)

Dalam perancangan *music box* ini terdapat tombol-tombol yang masing-masing tombol memiliki suara berbeda - beda. Untuk membedakan tombol satu dengan yang lainnya maka diperlukan identitas symbol berikut merupakan data visual yang diterapkan pada *music box* untuk perancangan *pop up book and sound* tembang dolanan. Gaya ilustrasi simbol dalam karya ini adalah gaya ornamen etnik yang sederhana namun tetap menggambarkan visualisasi masing – masing judul tembang dolanan, yang diharapkan anak-anak tertarik. Salah satu inspirasi gaya ilustrasi ornamen etnik dalam karya ini adalah sebagai berikut:



Gambar 99 : Referensi Simbol Untuk Tombol *Music Box*  
( Sumber : depositphotos.com. 2017)

Gambar di atas merupakan referensi yang digunakan dalam perancangan *music box* tembang dolanan yang menggunakan ilustrasi dan simbol etnik. Dengan menggunakan simbol – simbol etnik sangat cocok jika dipadukan dengan material bahan dari *cassing music box* tembang dolanan yang menggunakan bahan dasar kayu dengan teknik *engreved*. Teknik cetak ini menggunakan mesin laser yang menjadikan hasil cetak ukir kayu menjadi lebih presisi dan lebih rapi dibandingkan dengan teknik ukir manual. Berikut merupakan makna yang terkandung dalam masing masing simbol musik tembang dolanan :



### 1) Tembang *Lir Ilir*

Salah satu tahap awal dalam proses visualisasi simbol tombol pada *music box* ini adalah perencanaan sketsa alternatif. Melalui beberapa sket alternatif yang berhasil dirancang dengan berbagai spesifikasinya yaitu mengacu pada prinsip-prinsip desain seperti keselarasan, irama, kesatuan dan kesederhanaan, maka akan diperoleh berbagai pengembangan bentuk yang nantinya dapat dijadikan sebagai pedoman atau pijakan dalam proses pembuatan desain. Berikut merupakan seketsa untuk simbol pada tembang lir – ilir :



Gambar 100 : Sketsa Simbol Tembang *Lir Ilir* Untuk Tombol *Music Box*  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)

Tahapan sketsa merupakan tahapan penting dalam sebuah perancangan. Berdasarkan gambar diatas ada tiga alternatif sketsa yang akan di diskusikan dengan dosen pembimbing dan dipilihlah sketsa nomer tiga sebagai sumber acuan dalam pembuatan simbol tombol pada *music box* tembang dolanan.

Berikut visualisasi dari sketsa nomer tiga setelah dirubah menjadi format digital.



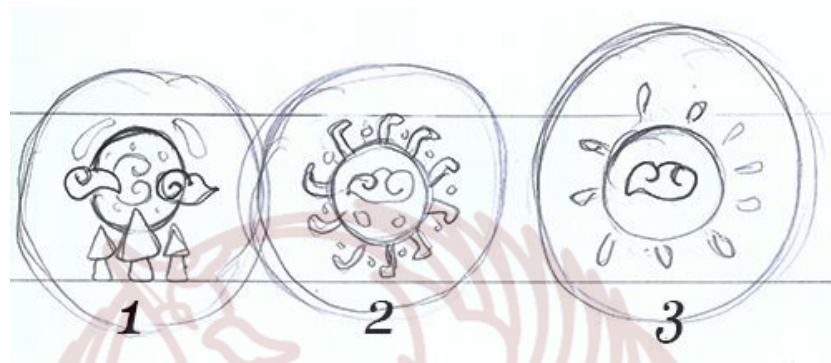
Gambar 101: Simbol Tembang *Lir-Illir* Pada Tombol *Music Box*  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)

Simbol ini mengilustrasikan seorang *bocah angon* yang dibagian kanan dan kirinya terdapat pepohonan yang asri, simbol ini diambil dari lirik lagu tembang dolanan *lir-ilir* yang menceritakan tentang hijaunya hamparan sawah dan kesuburan tanaman.

## 2) Tembang *Padhang Bulan*

Dalam lagu dolanan padang bulan tersebut terkandung makna religius (kagamaan). Maknanya ialah kita hendaknya bersyukur kepada yang Maha Kuasa untuk menikmati keindahan alam yaitu bulan purnama. Untuk menunjukkan rasa syukur itu kita diharapkan tidak tidur terlalu sore karena kita bisa melaksanakan ibadah di waktu malam. Gambar dibawah ini merupakan sketsa alternatif yang yang nantinya di konsultasikan kepada dosen

pembimbing, berdasarkan hasil diskusi dengan dosen pembimbing dipilihlah sketsa alternatif yang kedua sebagai simbol tembang *padhang bulan* pada *music box* tembang dolanan *sing and pop up book*.



Gambar 102 : Sketsa Simbol Tembang *Padhang Bulan* Untuk Tombol *Music Box*  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)

setelah seketsa terpilih lalu tahap selanjutnya diolah menjadi format digital menggunakan komputer. Berikut merupakan visualisasi simbol terpilih dalam format digital.



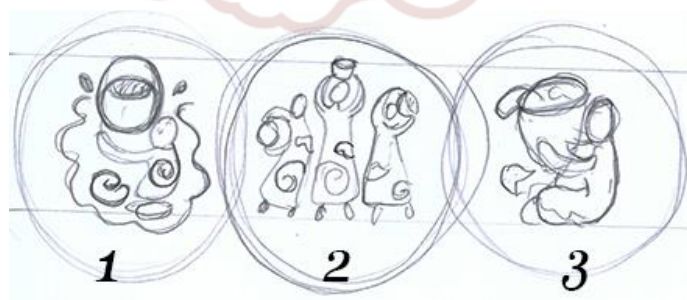
Gambar 103: Simbol Tembang *Padhang Bulan* Pada Tombol *Music Box*  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)

Simbol ini mengilustrasikan bulan yang bersinar yang ditengahnya di tutupi awan. simbol ini diambil dari lirik lagu tembang dolanan *padhang bulan* yang menceritakan tentang bulan purnama yang dimana semua anak-anak keluar rumah dan bermain.

### 3) Tembang *Gundul – Gundul Pacul*

Gundul dalam bahasa Indonesia adalah kepala tanpa rambut atau bisa disebut juga botak dan Pacul berarti cangkul sedangkan gembelengan diartikan dalam bahasa Indonesia adalah Sombong. Makna yang ingin disampaikan dalam tembang gundul pacul adalah janganlah sombong atau bermain – main dalam memegang amanat. Untuk mengilustrasikan cerita dan makna pada tembang dolanan gundul pacul perlu adanya simbol yang mewakili dari tembang gundul – gundul pacul.

Berikut merupakan sketsa alternatif tembang *gundul – dundul pacul* sebagai simbol pada *music box* yang nantinya akan di diskusikan kepada dosen pembimbing:



Gambar 104: Sketsa Simbol Tembang *Gundul Pacul* Untuk Tombol *Music Box*  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)

Berdasarkan hasil konsultasi dengan dosen pembimbing dipilihlah alternative sketsa nomer 2 sebagai simbol tembang *gundul – gundul pacul* pada tombol *music cox*. Berikut merupakan visualisasi sketsa terpilih dalam format digital.



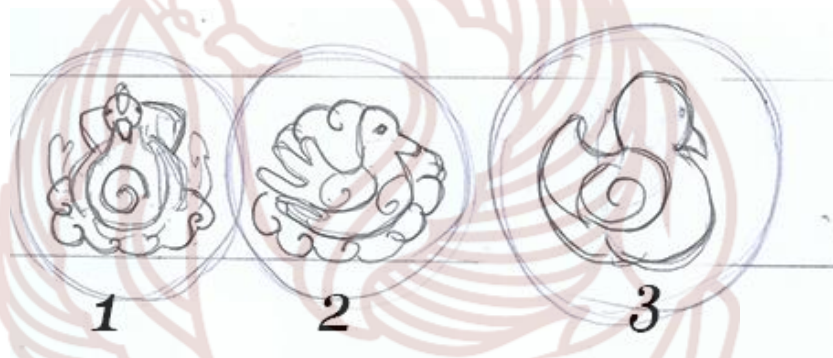
Gambar 105 : Simbol Tembang *Gundul Pacul* Pada Tombol *Music Box*  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)

Simbol ini mengilustrasikan orang yang sedang membawa *wakul* ( tempat nasi ) akan tetapi *wakul* yang dibawanya tumpah karena mereka tidak sungguh – sungguh dalam membawa *wakul* nasi tersebut atau lebih tepatnya tidak dapat memegang amanat dengan baik. Alhasil nasi yang dibawanya tumpah berantakan, seperti yang dicertitakan dalam tembang dolanan *gundul-gundul pacul*.



#### 4) Tembang *Menthok*

Menthok merupakan salah satu hewan berjenis unggas seperti Bebek dan dikenal dengan Itik. Menthok atau Itik dalam tembang Jawa Tengah tersebut digunakan untuk memberi sindiran terhadap perilaku buruk manusia yang bersifat malas. Berikut ini merupakan sketsa alternatif tembang *menthok* untuk menggambarkan makna pada tembang menthok yang akan diaplikasin sebagai simbol pada *music box*.



Gambar 106 : Sketsa Simbol Tembang *Menthok* Untuk Tombol *Music Box*  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)

Berdasarkan hasil konsultasi dengan dosen pembimbing dipilihlah alternative sketsa nomer 2 sebagai simbol tembang *menthok* pada tombol *music box*. Berikut merupakan visualisasi sketsa terpilih dalam format digital.





Gambar 107 : Simbol Tembang Bocah *Menthok Tombol Music Box*  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)

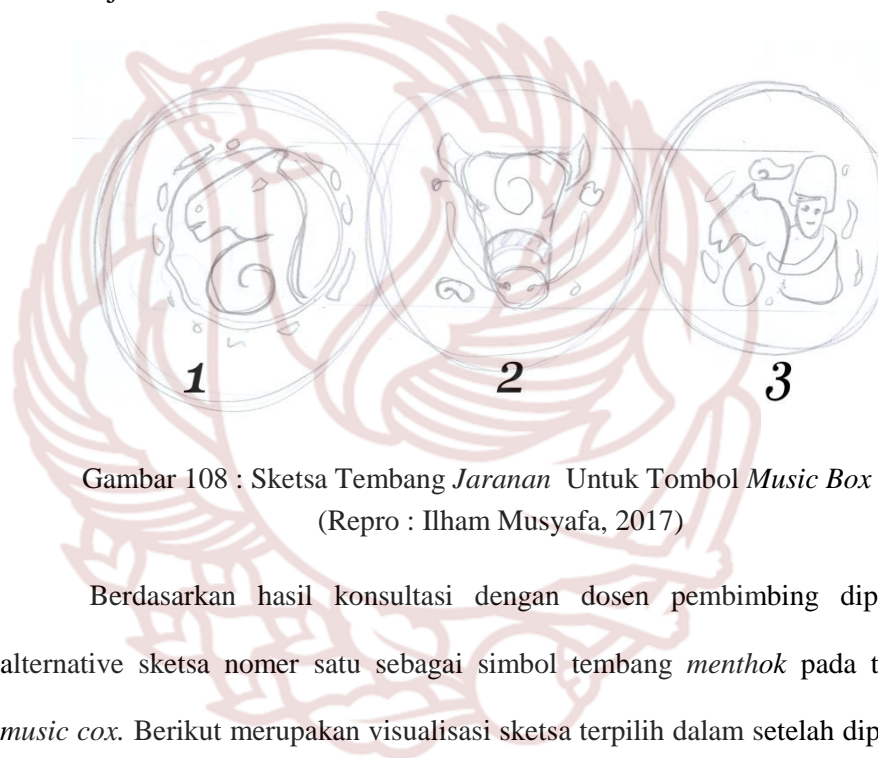
Simbol ini mengilustrasikan seekor *menthok* yang sedang berdiam diri di dalam kandangnya. Dicermati dari liriknya, kita pasti sudah tau makna atau pesan moral yang terkandung dalam lagu tersebut. Manusia harus bersikap aktif, tidak hanya tidur, dan beraktifitas yang produktif. Tidur ataupun istirahat bisa dilakukan setelah bekerja dan berkarya.

#### 5) Tembang *Jaranan*

Pada tembang dolanan banyak makna yang terkandung didalamnya diantaranya tentang kepedulian rasa menghormati, sopan santun salah satunya pada lirik syair “*sing numpak ndara Bei sing ngiring para menteri*”, syair tersebut terdapat rasa saling kepedulian dan kebersamaan antara orang yang berpangkat dengan bawahan. Kebersamaan yang saling membutuhkan, ini berarti bahwa orang yang mempunyai kedudukan

diatasnya memerlukan bantuan orang yang memiliki kedudukan lebih rendah, begitu juga sebaliknya.

Untuk dapat menggambarkan secara simbolis tembang jaranan perlu adanya visualisa untuk mewakili tembang dolanan jaranan pada ikon tombol *music box*. Berikut merupakan alternatif seketsa pada tembang dolanan jaranan.



Gambar 108 : Sketsa Tembang *Jaranan* Untuk Tombol *Music Box*  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)

Berdasarkan hasil konsultasi dengan dosen pembimbing dipilihlah alternative sketsa nomer satu sebagai simbol tembang *menthok* pada tombol *music cox*. Berikut merupakan visualisasi sketsa terpilih dalam setelah diperoses menjadi format digital.

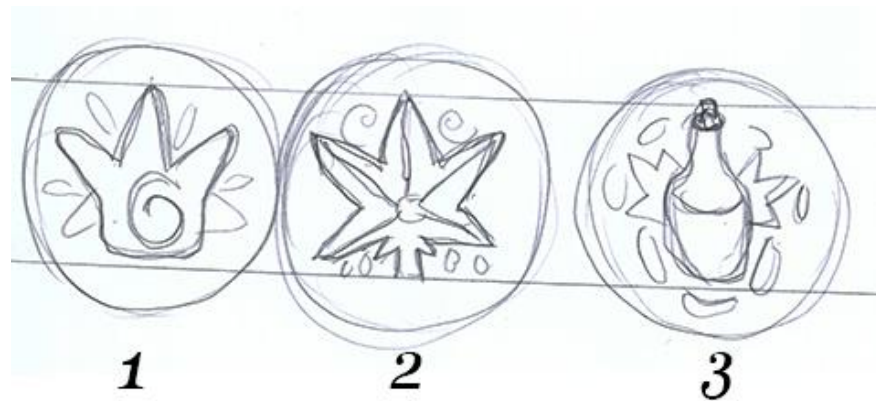


Gambar 109 : Simbol Tembang *Jaranan* Pada Tombol *Music Box*  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)

Alasan terpilihnya sketsa nomer satu adalah karena sketsa pertama lebih menonjolkan secara jelas visualisasi kuda yang dapat langsung menyampaikan visual tentang tembang dolanan jaranan kepada pembaca.

6) Tembang *Sue Ora Jamu*

Tembang dolanan sue ora jamu bercerita tentang dua orang yang telah lama tak bertemu dan waktu bertemu sungguh mengecewakan. Visual yang ingin ditonjolkan adalah *godong telo* atau daun singkong yang terdapat pada lirik tembang dolanan *sue ora jam*. Berikut ini merupakan sketsa alternatif tembang *sue ora jamu* sebagai simbol pada *music box*.



Gambar 110 : Sketsa Tembang *Sue Ora Jamu* Untuk Tombol *Music Box*  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)



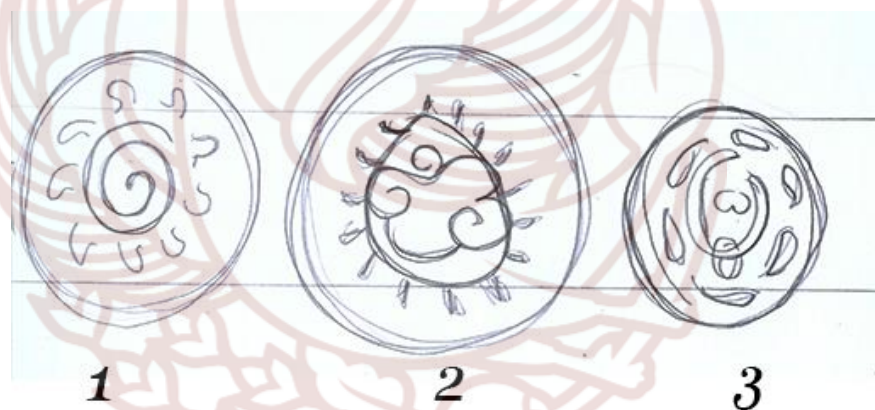
Gambar 111 : Simbol Tembang *Sue Ora Jamu* Pada Tombol *Music Box*  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)

Simbol ini mengilustrasikan *godong telo* atau dalam bahasa Indonesianya disebut dengan daun singkong. Daun singkong dipilih karena dalam lirik tembang dolanan *sue ora jamu* menyebutkan *godong telo* atau daun singkong. *Godong telo* bisa dibilang ikon dalam lagu

tembang dolanan *sue ora jamu* diharapkan dalam pemilihan simbol ini bisa langsung merepresentasikan dari tembang dolanan *sue ora jamu*.

7) Tembang *Cublak – Cublak Suweng*

Tembang dolanan cublak – cublak suweng bisa dibilang tembang lagu dolanan yang paling familiar didengar, tembang ini memiliki makna yang sangat dalam tentang mencari arti kebahagiaan yang sejati, jangan terlalu mengejar kebahagiaan dunia karena itu bukan merupakan kebahagiaan yang sejati. Berikut ini merupakan sketsa alternatif tembang *Cublak –cublak suweng* sebagai simbol pada *music box*.



Gambar 112 : Sketsa Tembang *Cublak Suweng* Untuk Tombol *Music Box*  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)

Pada sketsa tembang dolanan mengilustrasikan *suweng* atau anting – anting perhiasan wanita yang terdapat di kuping seorang wanita. Berdasarkan hasil diskusi dengan dosen pembimbing dipilihlah sketsa nomer dua. Berikut ini adalah hasil visualisasi menjadi format digital.





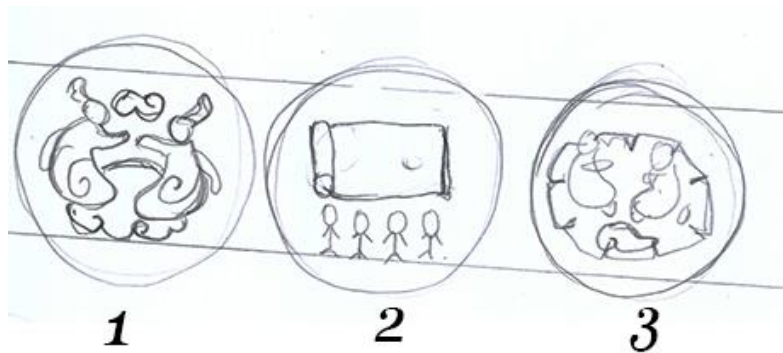
Gambar 113 : Simbol Tembang *Cublak Suweng* Pada Tombol *Music Box*  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)

Simbol ini mengilustrasikan *suweng* atau dalam bahasa Indonesia disebut anting-anting, pada simbol ini mengilustrasikan anting atau *suweng*. Dengan harapan audience bisa langsung mengenali jika tembang dolanan yang dimainkan adalah *cublak – cubla suweng*.

#### 8) Tembang *Dayoh*

Makna tembang dolanan *Dayoh* sangatlah luas, yang paling dasar adalah bagaimana kita memperlakukan tamu dengan baik tidak seperti apa yang tertera pada lagu tembang dolanan bocah *dayoh*. Makna yang lebih tinggi lagi yaitu tentang manajemen masalah jangan sampai masalah yang datang justru makin memperburuk keadaan. Berikut ini merupakan sketsa alternatif untuk memvisualisasikan simbol tembang *Dayoh* pada *music box*.





Gambar 114 : Sketsa Tembang *Dayoh* Untuk Tombol *Music Box*  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)



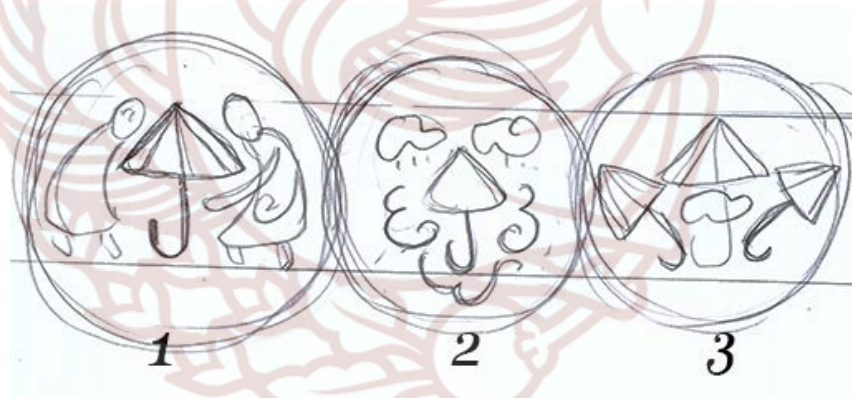
Gambar 115 : Simbol Tembang *Dayoh* Pada Tombol *Music Box*  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)

Simbol ini mengilustrasikan dua orang yang sedang duduk bersama, yang yang satu tuan rumah dan yang satu lagi *dayoh* atau tamu. Mereka duduk bersama diatas *kloso* atau tikar seperti yang ada padalirik tembang dolanan *dayoh*.

#### 9) Tembang *Sluku – Sluku Bathok*

Makna dari tembang dolanan sluku-sluku bathok ialah tentang mendekatkan diri kepada Tuhan. Disimbolkan dengan “*bathoke ela – elo*” yang artinya mengelengkan kepala ke kanan dan ke kiri yang menandakan sedang berzikir kepada Tuhan yang Maha Esa dan berharap mendapat kan perlindunganya yang disimbolkan dengan sebuah payung. Berikut ini merupakan sketsa alternatif tembang *menthok* sebagai simbol pada *music box*.

Seketsa ini memvisualkan lirik *sluku – sluku bathok* tentang payung sebagai oleh – oleh si rama dari solo.



Gambar 116 : Sketsa Tembang *Sluku Bathok* Untuk Tombol *Music Box*  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)

Setelah melakukan hasil diskusi dengan dosen pembimbing dipilihlah sketsa nomer satu sebagai visualisasi untuk simbol tombol

*music box*. Berikut merupakan hasil digital tembang *sluku bathok* dalam versi digital.

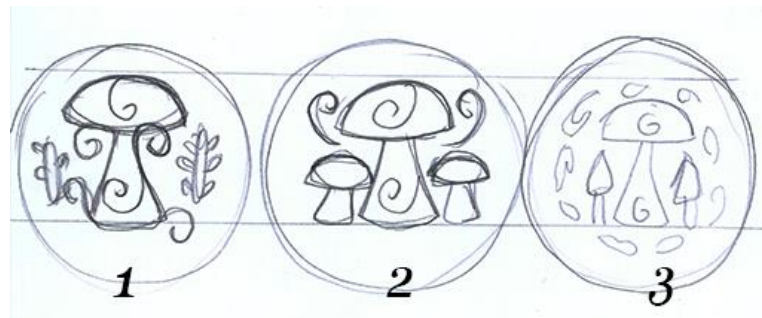


Gambar 117 : Simbol Tembang *Sluku Bathok* Pada Tombol *Music Box*  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)

Simbol ini mengilustrasikan dua orang yang sedang memegang payung yang diperoleh dari sang romo yang membawakan oleh-oleh dari kota solo berupa payung montho.

#### 10) Tembang *Jamuran*

Tembang *jamuran* pada dasarnya hanya tembang dolanan biasa yang tidak memiliki makna khusus, hanya sebagai tembang dolanan pendamping permainan agar permainan menjadi semakin seru. Berikut ini merupakan sketsa alternatif tembang *jamuran* sebagai simbol pada *music box*.



Gambar 118 : Sketsa Tembang *Jamuran* Untuk Tombol *Music Box*  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)

Hasil diskusi dengan dosen pembimbing menetapkan seketsa nomer satu sebagai seketsa terpilih tembang dolanan *jamuran* untuk diaplikasikan sebagai simbol pada *music box*. Visualisasi dalam bentuk digital sebagai berikut.

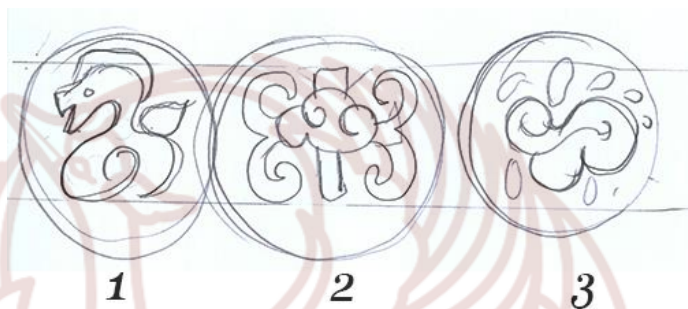


Gambar 119 : Simbol Tembang *Jamuran* Pada Tombol *Music Box*  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)

Simbol pada tembang *jamuran* ini adalah jamur dengan sentuhan etnik, simbol jamur ini lebih mudah dikenali oleh pembaca karena bentuknya yang mudah dipahami.

### 11) Tembang *Gotri*

Tembang lagu dolanan *Gotri Nagasari* punya makna atau arti setiap manusia harus punya tujuan didalam hidupnya, mulai dari kecil manusia diajari buat hidupnya untuk di masa besarnya nanti. "Berikut ini merupakan sketsa alternatif tembang *gotri* sebagai simbol pada *music box*.



Gambar 120 : Simbol Tembang *Gotri* Pada Tombol *Music Box*  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)

Hasil diskusi dengan dosen pembimbing menetapkan seketsa nomer dua sebagai seketsa terpilih tembang dolanan jamuran untuk diaplikasikan sebagai simbol pada music box. Visualisasi dalam bentuk digital sebagai berikut.



Gambar 121 : Simbol Tembang *Gotri* Pada Tombol *Music Box*  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)



Simbol pada tembang dolanan *Gotri* adalah melambangkan *gotri* adalah sebuah makanan tradadisional jawa tengah yang dibungkus oleh daun pisang.

#### 12) Temabang *Siji Loro Telu*

Makna dari tembang *siji loro telu* adalah tentang nilai – nilai menghormati orang yang lebih tua, kepada orang tua, kepada ibu guru di sekolah, dan kepada siapa saja harus saling menghormati. *Berikut* ini merupakan sketsa alternatif tembang *siji loro telu* sebagai simbol pada *music box*.



Gambar 122 : Simbol Tembang *Siji Loro Telu* Untuk Tombol *Music Box*  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)

Pemilihan sketsa berdasarkan hasil diskusi dengan dosen pembimbing dan dipilihla sketsa nomer satu sebagai simbul untuk music box tembang dolanan. Dibawah ini merupakan visualisasi seketsa setelah melalui proses digital.





Gambar 123 : Simbol Tembang *Siji Loro Telu* Pada Tombol *Music Box*  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)

Simbol tembang dolanan *siji loro telu* jika dalam bahasa Indonesia artinya satu dua tiga, dalam simbol ini sangat sederhana hanya menggunakan angka yang mudah dipahami, makna yang terkandung dalam tembang dolanan *siji loro telu* adalah tentang menghormati kepada orang yang lebih tua dalam hal ini adalah ibu guru, yang apabila tidak memperhatikan ibu guru bias menyebabkan tidak naik kelas karena tidak memperhatikan ketika ibu guru menerangkan.

Penggunaan symbol bertujuan untuk memudahkan pengguna dalam hal ini anak-anak untuk dapat memainkan musik sesuai dengan halaman yang dibuka, nantinya disetiap halaman buku terdapat symbol-simbol tersebut yang neunjukan judul lagu tembang doalanan bocah. Berikut merupakan keterangan masing- masing simbol pada *music box* :



Gambar 124 : Simbol Tembang Bocah Pada Tombol *Music Box*  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)

## **G. Media Promosi**

Sebuah produk memerlukan sebuah media promosi agar bisa sampai dan diterima oleh *target audience*. Dalam perancangan karya ini ada beberapa media promosi yang cukup efektif sebagai berikut :

### **1. Website**

Website adalah salah satu media promosi terpopuler saat ini. Website memiliki jangkauan waktu dan ruang yang tidak terbatas, untuk memperoleh website sebagai media yang efektif dalam memasarkan produk ataupun menyampaikan informasi diperlukan penerapan strategi tertentu sehingga kegiatan promosi website yang dilakukan mencapai hasil yang maksimal. Berdasarkan hal tersebut pada perancangan karya ini juga akan menggunakan media promosi yang berbasis internet seperti website dan sosial media seperti youtube dan instagram yang sangat mudah dijangkau dan diakses. Penggunaan media website sebagai penambah informasi dari buku pop up, di dalam website terdapat keterangan buku, musik player, kontak, serta kolom pemesanan buku secara online.

Gaya sebuah website haruslah sesuai dengan konsep karya yang akan diunggah pada website tersebut, hal itu meliputi gaya ilustrasi, warna serta tampilan dasar pada karya utama dan harus sesuai dengan *target market* agar dapat dicapai komunikasi yang efektif dengan anak-anak yang merupakan *target market* dalam perancangan karya ini. Gaya visual yang digunakan dalam perancangan website untuk mendukung kegiatan promosi adalah mengambil referensi sebagai berikut:



Gambar 135 : Referensi Kidscamp Website Design  
(Sumber : [http.Behance.com](http://http.Behance.com), 2018)

KidsCamp website design merupakan karya dari Inkration Studio dari Ukraina. Website KidsCamp lebih menonjolkan ilustrasi yang menarik serta perpaduan background yang *full colour* yang sangat cocok untuk target audiencenya yang merupakan anak-anak. Dari hal tersebut yang menjadikan KidsCamp menjadi referensi untuk desain web tentang dolanan yang memiliki kesamaan tentang target *audience* yaitu anak-anak.

Kekarya ini menggunakan gaya ilustrasi digital painting. Dengan menggunakan teknik ini gambar ilustrasi yang dihasilkan bias lebih nyata dan tentunya juga mengunakan warna-warna cerah yang disukai oleh anak-anak. Gaya ilustrasi dalam karya ini adalah gaya kartun anak-anak yang sederhana dan lucu dan dikombinasikan dengan desain web yang simpel dan mudah dipahami untuk *user interface* dan *user experience* yang diharapkan anak-anak tertarik

untuk menjelajah website tentang dolanan. Tahapan dalam perancangan media promosi website dalam perancangan karya pop up book gamelan ini adalah

**a. Wireframe (sketsa)**

*Wireframe* adalah kerangka dasar/blueprint dari halaman web yang akan bangun. Secara garis besar di dalam *wireframe* ini menempatkan elemen-elemen penting dari halaman web tersebut pada posisinya masing-masing seperti banner, body content, menu link, kolom, footer maupun fitur-fitur lainnya yang ada dalam web nantinya. Secara visual tampilan dari *wireframe* ini hanya terdiri dari kotak dan garis yang menandakan posisi dari masing-masing elemen dari layout halaman web.

Tahap ini dimulai dengan sketsa di kertas atau bisa juga di photoshop. Pada perancangan ini menggunakan sketsa langsung pada photoshop, karena jauh lebih cepat, kelebihan menggunakan software photoshop bisa mencoba alternatif desain atau layout dalam waktu yang relatif singkat dan mudah dalam melakukan revisi.





Gambar 126 : Wireframe Website *Pop Up Book* Gamelan  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)

Pada perancangan website ini ada tiga alternatif sketsa yang akan di konsultasikan kepada dosen pembimbing. Dari hasil diskusi dan konsultasi di pilihlah alternatif yang nomer dua karena desainnya yang simpel dan mudah dimengerti, sera lebih menarik untuk tema yang sesuai dengan konsep buku tembang dolanan.

#### **b. High Fidelity**

Tahap selanjutnya adalah memindahkan hasil sketsa tersebut ke dalam computer dan diolah menjadi software adobe photoshop, lalu memberi warna abu pada setiap elemen desain pada photoshop, proses ini meudahkan dalam eksplorasi bentuk yang lebih presisi sesuai grid yang digunakan dalam proses mendesain website yang *responsive*.





Gambar 127 : *High Fidelity Website Pop Up Book Gamelan*  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)

## 2. Instagram

Instagram digunakan sebagai media promosi yang efektif dan relevan pada saat ini. Instagram digunakan untuk menyampaikan informasi perihal waktu dan tanggal *lounching pop up book* tembang dolanan. Instagram dipilih sebagai media promosi karena pengguna istagram yang cukup besar yang penggunanya dari berbagai macam kalangan, diharapkan pemilihan media promosi lewat media istagram dapat berdampak pada kampanye pengenalan *pop up book* and sound tembang dolanan.

## 3. Youtube

Media selanjutaya dalam media promosi pengenalan *pop up book* and sound tembang dolanan adalah youtube, youtube dipilih sebagai media promosi

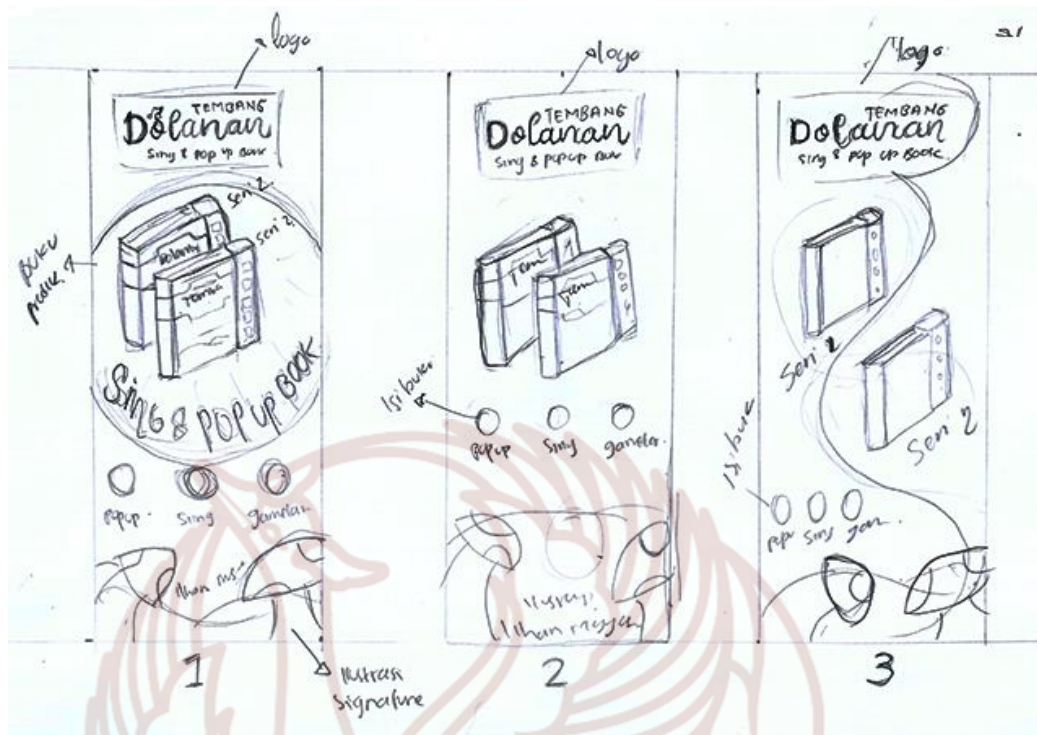
dengan konten video diharapkan dengan media video penyampain informasi dapat efektif secara audio visual.

#### **4. Poster**

Poster digunakan sebagai media penyampain informasi tentang tanggal *laouncing*, tempat serta waktu pelaksanaan. Poster ini ada dua macan yang pertama poster cetak dan yang keda poster digital. Poster cetak nantinya akan ditempatkan di papan pegumuman oko buku seperti gramedia, toga mas karisma dan mading sekolah dasar di kota Surakarta, sedangkan poster online akan ditempatkan sebagai banner di wabsite dan media sosial.

#### **5. X banner**

*X banner* digunakan sebagai media pada saat peluncuran buku pop up, yang berfungsi sebagai media informasi tentang buku pop up gamelan kepada *taget market* dan *target audience* yang hadir. Menggunakan mmt vinyl 80 x 180 cm 260gr. Berikut merupakasn sketsa x banner sebelum diolah menjadi format digital.



Gambar 128: Sketsa X-Banner Tembang Dolanan  
(Repro : Ilham Musyafa, 2017)

## 6. Tote Bag

Tote bag digunakan sebagai media kemasan buku pop up pada saat peluncuran buku, desain paper bag disamakan dengan *tone and maner* buku pop up gamelan.

## 7. Pin

Fungsi pin sebagai media promosi, Tidak dapat dipungkiri bahwa saat ini, media promosi sudah sangat berkembang, tidak seperti dulu dimana media promosi hanya dilakukan menggunakan pamflet atau billboard. Sedangkan saat ini

media promosi dapat dilakukan dengan melalui, media TV, media internet, dll, dan yang tidak kalah menarik, saat ini pin dapat dijadikan sebagai media promosi. Dulu pin selalu digunakan sebagai bros atau aksesoris, namun kini fungsi pin tidak hanya sebagai aksesoris. Bros dapat digunakan sebagai media promos. Pin dalam perancangan ini selain sebagai sarana promosi juga sebagai bonus dalam pembelian buku tembang dolanan.

#### **8. Sticer**

Sticer digunakan sebagai media promosi dan sebagai nilai tambah dalam pembelian buku tembang dolanan.

#### **9. *Paper Page Colouring***

*Page Colouring* merupakan bonus dalam pembelian buku pop up tembang dolanan, dengan harapan pembeli biasa belajar membuat *pop up book* sendiri dan mewarnai setiap bagian *pop up* dengan imajinasinya masing-masing.

#### **10. *Pensil Warna***

Dalam pembelian *pop up book* tembang dolanan gratis pensil warna yang nantinya bisa digunakan untuk mewarnai *colour page*. Dengan adanya banyak bonus yang diberikan buku *pop up book* tembang dolanan diharapkan mampu memberi nilai lebih dalam buku tembang dolanan dan juga bias menjadi sarana promosi yang baik.

## BAB IV

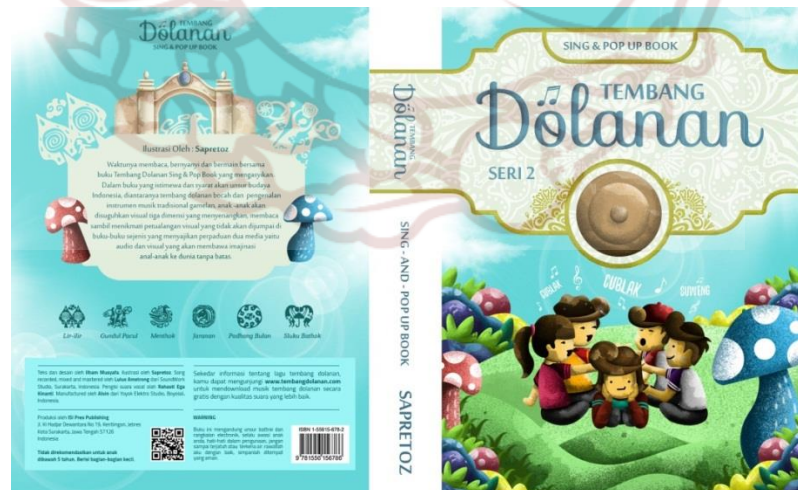
### VISUALISASI KARYA

#### A. Konsep Kreatif

##### 1. Cover Pop up Book Tembang Dolanan



Gambar 129 : Cover *pop up book* tembang dolanan Seri 1  
(Repro : Ilham Musyafa, 2018)



Gambar 130 : Cover *pop up book* tembang dolanan Seri 2  
(Repro : Ilham Musyafa, 2018)



Media / bahan : *Art carton 230gr*

Ukuran : 27 x 40 cm

Format desain : Horizontal

Ilustrasi : Judul buku, visualisi pop up, karakter

Typografi : Sofia regular Sakkal Majalla Bold

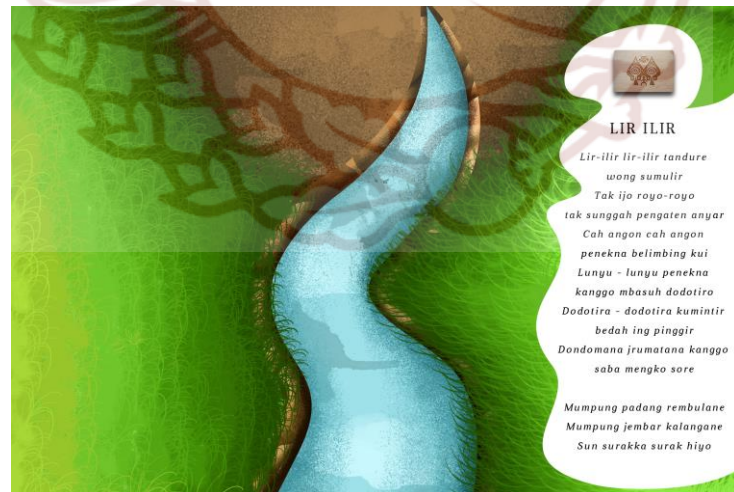
Keterangan : Pada bagian cover dilapisi dengan karton yellow board 3 mm untuk membuat hard cover yang kuat dan berfungsi untuk isi buku yang rawan akan kaeruskan.

Visualisasi karya : Adobe Photoshop cc 2015

Realisasi : Cetak digital printing

## 2. Halaman Pop up Book Tembang Dolanan

### a. Halaman 1 - 2 Tembang *Lir –ilir*



Gambar 131 : *Layout Pop Up Book Tembang Dolanan Halaman 1 – 2*  
(Repro : Ilham Musyafa, 2018)





Gambar 132 : Komponen *Pop Up Book* Tembang Dolanan Halaman 1 - 2  
(Repro : Ilham Musyafa, 2018)

**b. Halaman 3 – 4 Tembang *Gundul –Gundul Pacul***

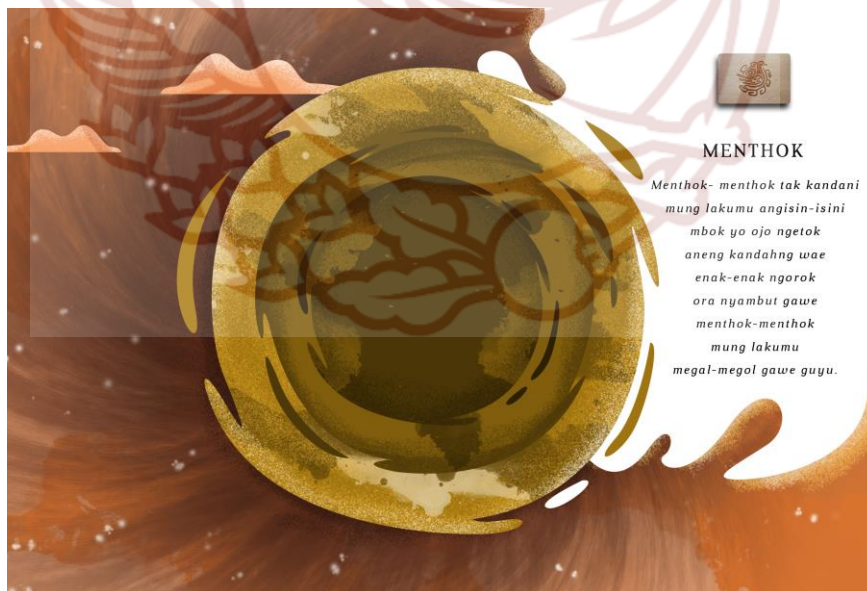


Gambar 133: *Layout Pop Up Book* Tembang Dolanan Halaman 3 - 4  
(Repro : Ilham Musyafa, 2018)

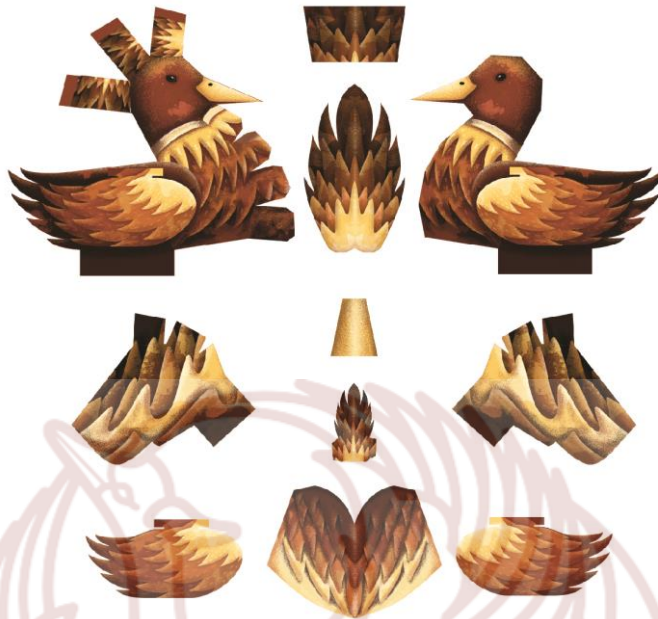


Gambar 134 : Komponen *Pop Up Book* Tembang Dolanan Halaman 3 - 4  
(Repro : Ilham Musyafa, 2018)

**c. Halaman 5 - 6 Tembang *Menthok***



Gambar 135 : *Layout pop up book* tembang dolanan halaman 5 - 6  
(Repro : Ilham Musyafa, 2018)



Gambar 136 : Komponen Pop Up Book Tembang Dolanan Halaman 5 - 6  
(Repro : Ilham Musyafa, 2018)

**d. Halaman 7 – 8 Tembang *Padhang Bulan***



Gambar 137 : *Layout Pop Up Book Tembang Dolanan* Halaman 7 – 8  
(Repro : Ilham Musyafa, 2018)





Gambar 138 : Komponen *Pop Up Book* Tembang Dolanan Halaman 7 -8  
(Repro : Ilham Musyafa, 2018)

**e. Halaman 9 - 10 Tembang *Cublak Cublak Suweng***

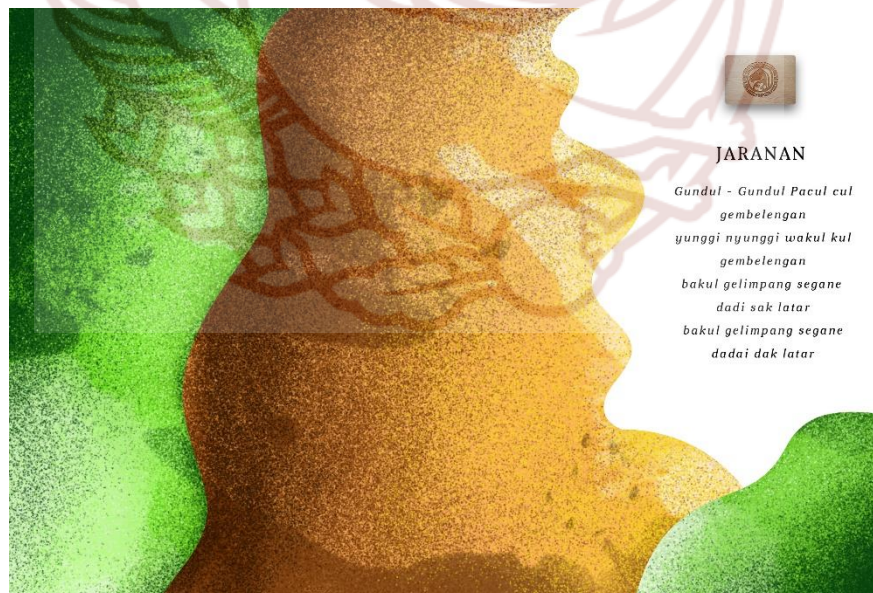


Gambar 139 : *Layout Pop Up Book* Tembang Dolanan Halaman 9 - 10  
(Repro : Ilham Musyafa, 2018)



Gambar 140 : Komponen *Pop Up Book* Tembang Dolanan Halaman 9 - 10  
(Repro : Ilham Musyafa, 2018)

**f. Halaman 11 - 12 Tembang *Jaranan***

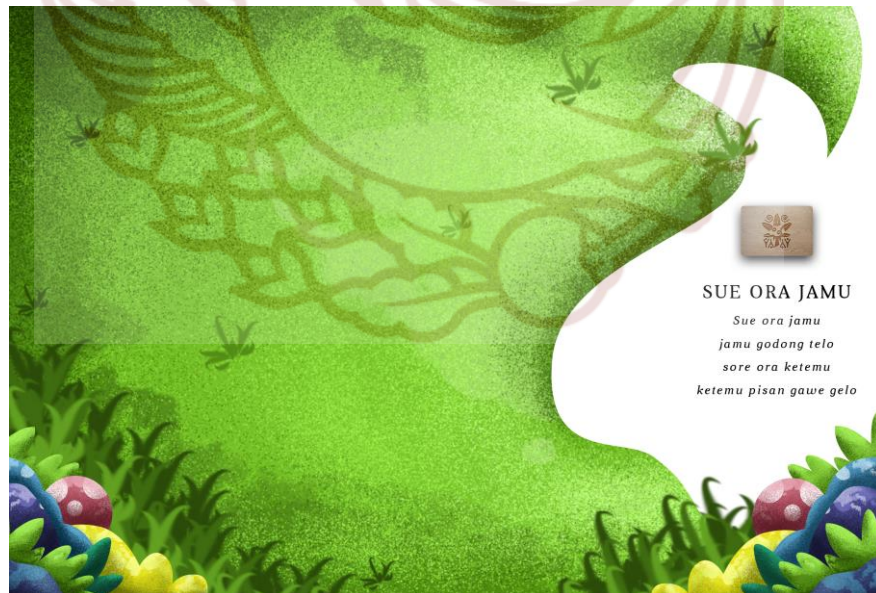


Gambar 141 : *Layout Pop Up Book* Tembang Dolanan Halaman 11 - 12  
(Repro : Ilham Musyafa, 2018)



Gambar 142 : Komponen *Pop Up Book* Tembang Dolanan Halaman 11 -12  
(Repro : Ilham Musyafa, 2018)

**g. Halaman 13 – 14 Tembang *Sue Ora Jamu***



Gambar 143 : *Layout Pop Up Book* Tembang Dolanan 13 -14  
(Repro : Ilham Musyafa, 2018)





Gambar 144 : Komponen *Pop Up Book* Tembang Dolanan Halaman 13 -14  
(Repro : Ilham Musyafa, 2018)

#### h. Halaman 15 – 16 Tembang Jamuran



Gambar 145 : *Layout Pop Up Book* Tembang Dolanan Halaman 15 -16  
(Repro : Ilham Musyafa, 2018)



Gambar 166 : Komponen *Pop Up Book* Tembang Dolanan 15 -16  
(Repro : Ilham Musyafa, 2018)

#### i. Halaman 17 – 18 Tembang Dayoh



Gambar 167 : *Layout Pop Up Book* Tembang Dolanan Halaman 17 – 18  
(Repro : Ilham Musyafa, 2018)



Gambar 148 : Komponen *Pop Up Book* Tembang Dolanan Halaman 17 -18  
(Repro : Ilham Musyafa, 2018)

**j. Halaman 19 – 20 Tembang Siji Loro Telu**



Gambar 149 : *Layout Pop Up Book* Tembang Dolanan Halaman 19 – 20  
(Repro : Ilham Musyafa, 2018)





Gambar 150 : Komponen *Pop Up Book* Tembang Dolanan Halaman 19 -20  
(Repro : Ilham Musyafa, 2018)

**k. Halaman 21 – 22 Tembang Dolanan Gotri**



Gambar 151: *Layout Pop Up Book* Tembang Dolanan Halaman 21 -22  
(Repro : Ilham Musyafa, 2018)



Gambar 152 : Komponen *Pop Up Book* Tembang Dolanan Halaman 21 – 22  
(Repro : Ilham Musyafa, 2018)

# **1. Halaman 23 – 24 Sluku Sluku Bathok**



Gambar 153 : *Layout Pop Up Book* Tembang Dolanan Halaman 23 -24  
(Repro : Ilham Musyafa, 2018)



Gambar 154 : Komponen *Pop Up Book* Tembang Dolana Halaman 23 -24  
(Repro : Ilham Musyafa, 2018)

### 3. *Headline* Cover Buku Tembang Dolanan

# TEMBANG Dolanan SING & POP UP BOOK

Gambar 155 : *Headline Cover* Buku Tembang Dolanan  
(Repro : Ilham Musyafa, 2018)



## B. Media Promosi

### 1. Website



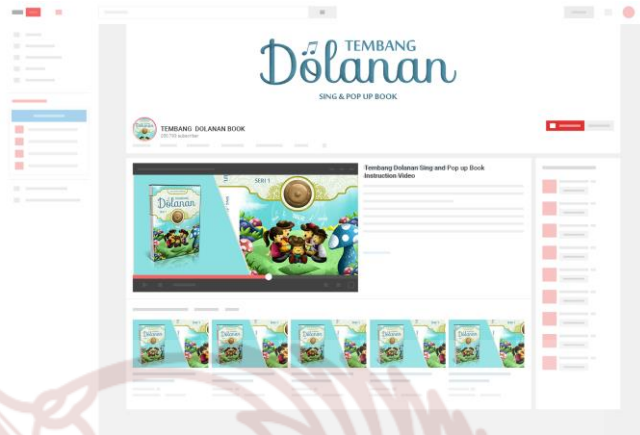
Gambar 156 : Visualisasi *Homepage* Tembang Dolanan  
(Repro : Ilham Musyafa, 2018)

## 2. Instagram



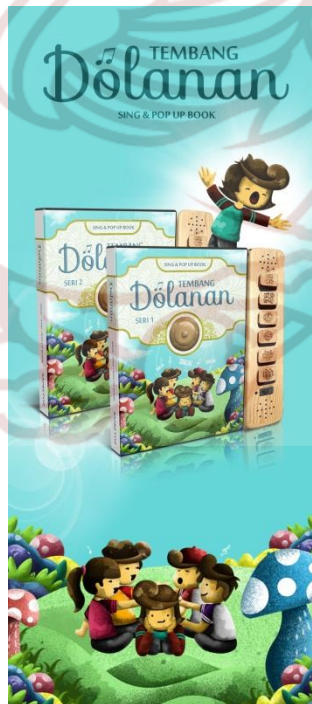
Gambar 157 : Visualisasi Instagram Tembang Dolanan  
(Repro : Ilham Musyafa, 2018)

### 3. Youtube



Gambar 158 : Visualisasi *Chanell Youtube* Tembang Dolanan  
(Repro : Ilham Musyafa, 2018)

### 4. X-Banner Lounching



Gambar 159 : Visualisasi *X-Banner* Tembang Dolanan  
(Repro : Ilham Musyafa, 2018)

## 5. Poster *Launching*



Teks dan desain oleh **Ilham Musyafa**. Ilustrasi oleh **Sapretoz**. Song recorded, mixed and mastered oleh **Lulus Armstrong** dari SoundWork Studio, Surakarta, Indonesia. Pengisi suara vocal oleh **Rahasti Ega Kinanti**. Manufactured oleh **Alvin** dari Yoyok Elektro Studio, Boyolali, Indonesia.

Supported By:



Penerbit :  
**PT Gramedia Pustaka Utama**  
Kompas Gramedia Building, Blok 1, Lt. 5  
Jl. Palmerah Barat 29 - 37, Jakarta 10270  
www.gramediapustakautama.com



Media Partner :



Gambar 160 : Visualisasi Poster *Launching* Tembang Dolanan  
(Repro : Ilham Musyafa, 2018)



## 6. Poster Promosi

**Tembang Dolanan**  
SING & POP UP BOOK

**Pop Up**  
Buku Tembang dolanan ini dilengkapi dengan teknik pop up yang menarik dan penuh dengan kejutan.

**Sing a song**  
Dengan adanya tirisan musik tembang dolanan dari musik bone, pembaca akan lebih tertarik di setiap halaman.

**Gamelan**  
Selain teknik pop up serta musik yang menyenangkan buku Tembang Dolanan ini juga dilengkapi dengan permainan instrumen Gamelan, alat musik tradisional Jawa.

Melalui buku ini anak-anak akan disajikan visual tiga dimensi yang menyenangkan, membaca sambil menikmati petualangan visual yang tidak akan dijumpai di buku-buku sejenis yang menyajikan perpaduan dua media yaitu audio dan visual yang akan membawa imajinasi anak-anak ke dunia tanpa batas.

**Daftar lagu Seri 1**  
Biji-Lero-Telo, Bue Oro Jantu, Gupah, Cukit Sasung, Guri, Jamaran

**Daftar lagu Seri 2**  
Lir-ilir, Gundul Pacul, Menthuk, Jaman, Puhang Bales, Eku Batak

Teks dan desain oleh **Ilham Musyafa**. Ilustrasi oleh **Sapetoz**. Song recorded, mixed and mastered oleh **Lulus Armstrong** dari SoundWork Studio, Surakarta, Indonesia. Pengisi suara vocal oleh **Rahasti Ega Kinanti**. Manufactured oleh **Alvin** dari Yoyok Elektro Studio, Boyolali, Indonesia.

Produksi oleh **ISI Pres Publishing**  
Jl. Ki Hadjar Dewantara No.19, Kentingan, Jebres  
Kota Surakarta, Jawa Tengah 57126  
Indonesia

ISBN 1-59615-678-2  
9 781596 156788

**ORDER NOW**

Gambar 161 : Visualisasi Poster Tembang Dolanan  
(Repro : Ilham Musyafa, 2018)

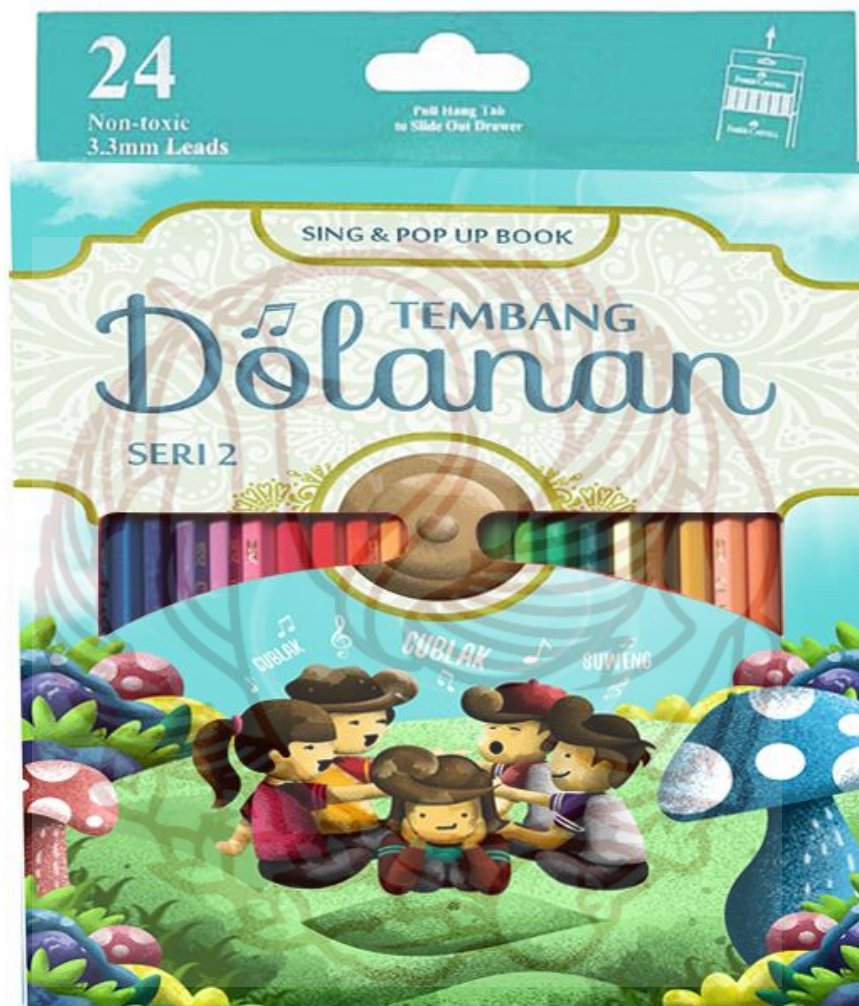
## 7. Tote Bag



Gambar 162 : Visualisasi tote bag Tembang Dolanan  
(Repro : Ilham Musyafa, 2018)

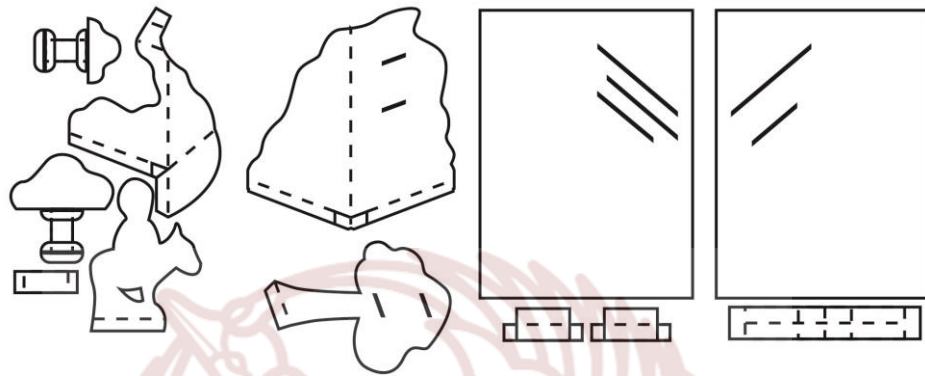


## 8. Pensil Warna



Gambar 163 : Visualisasi Pensil Warna Tembang Dolanan  
(Repro : Ilham Musyafa, 2018)

### 9. *Papar page Colouring*



Gambar 164 : Visualisasi *Papar Page Colouring* Tembang Dolanan  
(Repro : Ilham Musyafa, 2018)

### 10. Pin



Gambar 165 : Visualisasi Pin Tembang Dolanan  
(Repro : Ilham Musyafa, 2018)

11. Sticer



Gambar 166 : Visualisasi Sticer Tembang Dolanan  
(Repro : Ilham Musyafa, 2018)

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Setelah mealui proses yang cukup panjang dalam pengerjaan Tugas Akir, dapat diambil kesimpulan bahwa dalam setiap karya khususnya perancangan sebuah buku anak – anak tentang pengenalan instrumen yang berkonsep audiovisual dengan menampilkan teknik *pop up* dan musik tembang dolanan menjadi sebuah media baru yang lebih menyenangkan. Kemudian dalam proses perancangan karya ini juga diperlukan adanya proses konsultasi dan tahap-tahap revisi, agar karya yang dihasilkan dapat lebih maksimal dan representatif sesuai dengan tujuan pembuatan karya.

Dari beberapa uraian pada bab-bab sebelumnya dapat ditarik kesimpulan bahwa :

1. Melalui desain dan materi yang representatif , buku Tembang Dolabab *sing and pop up book* dapat digunakan sebagai media pengenalan instumen gamelan yang menyenangkan dan sekaligus mempelajari kembali lagu – lagu tembang dolanan bocah yang mungkin saat ini sudah jarang dinyayikan.
2. Diperlukan media promosi yang tepat dan menarik untuk dapat mendukung produk buku tembang dolanan agar produk dapat dikenal dan diminati sampai tangan konsumen dengan baik dan sesuai dengan tujuan diciptakanya produk *pop up* tembang dolanan.

## B. Saran

Setelah melihat semua uraian pada karya Tugas Akhir juga kesimpulan – kesimpulan diatas, maka penulis ingin memberi saran –saran sebagai berikut :

1. Musik tradisi gamelan merupakan warisan budaya bangsa yang perlu dilestarikan atau minimal mengenal salah satu kebudayaan musik tradisi karena merupakan salah satu identitas bangsa.
2. Sekolah dasar merupakan tempat pendidikan formal dimana anak-anak dikenalkan kebudayaan secara formal untuk pertama kalinya, maka dari itu diperlukan sebuah media yang menyenangkan untuk anak-anak dapat mengenal kebudayaan bangsa khususnya musik tradisi gamelan.
3. Orang tua perlu mendukung kegiatan belajar anak yang berhubungan dengan kesenian dan kebudayaan melalui media yang efektif dan menyenangkan agar anak lebih meningkat wawasannya terutama tentang kebudayaan salah satunya adalah musik tradisi gamelan.
4. Kepada pengkarya berikutnya diharapkan mampu memanfaatkan teknologi yang ada seperti *smartphone*, mungkin bisa ditambahkan *virtual reality* untuk menambahkan animasi pada setiap halaman *pop up*, dan untuk *music box*nya bisa menggunakan *smartphone* yang nantinya musik bisa di *download* menggunakan *QR Code*, hal itu bisa mengurangi biaya produksi untuk *music box*nya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adi, Kusrianto. 2007. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta. Andi Publisher.
- Agus Hermawan. 2012. Komunikasi Pemasaran. Jakarta. Erlangga
- Armai Arief .2005. Reformulasi Pendidikan Islam. Jakarta. Ciputat Pers.
- Arsyad Azhar.2009. Media Pembelajaran. Jakarta. Rajawali Pers.
- Bambang ,Yudoyono. 1984. Gamelan Jawa : Awal – Mula, Makna, dan Masa Depan. Jakarta: Penerbit Karya Unipress.
- Burham, Nurgiyantoro. 2010. Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Bluemel & Taylor. 2012. Pop-up Books A Guide For Teachers and Librarians. California: ABC-CLJO, LLC.
- Darsono. 2004. Seni Rupa Modern. Bandung: Rekayasa Sains.
- Edi , Sedyawati. 2006. Buaya Indonesia: Kajian Arkeologi, Seni, Sejarah. Jakarta. Raja Grafindo Persada.
- Franz, Kurt dan Bernhard Meier. 1994. Membina Minat Baca. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Gustami, 2007. Budaya Estetika Karya Sastra. Yogyakarta : Prasista.
- Gerlach, V.G. dan Ely, D.P.1971. Teaching and Media.A Systematic Approach. Englewood Cliffs. Prentice-Hall.
- Jacson, Paul.1996. The Pop Up Books: Step-by-step Instruction for Creating



- over100 Original Project. London:Annes Publising Limited
- Jewler, dan Dreniany.2001. Search Creative Strategy in Advertising. San  
Frasnsisco. Cengage Learning.
- Kartini, Pramono. 2008. Horizon Estetika.Yogyakarta: Badan Penerbit Filsafat  
UGM.
- Lynch-Brown, Carl M dan Tomlinson. 1999. Essentials of children's `literature.  
United States of America: Allyn And Bacon.
- Maharani, 2009. Cerdas Memilih Buku. Yogyakarta: Mitra Pelajar.
- Morissan. 2010. Periklanan : Komunikasi Pemasaran Terpadu. Jakarta. Prenada  
Media Group.
- Moriarty, Sandra., dkk (2011). Advertising. Edisi kedelapan, Diterjemahkan oleh:  
Triwibowo B.S., Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Mulyani Sumantri, Johan Permana. 2011. Strategi Belajar Mengajar.  
Bandung:CV. Maulana.
- Onong Efendy. 1993. Ilmu komunikasi : teori dan praktek. Bandung : Remaja  
Rosdakarya.
- Rusady,Ruslan. 2008. Metode Penelitian Public Relations dan Komunikasi.  
Depok. Rajawali Press
- Rhenald, Kasali. 1992. Manajemen periklanan : konsep dan aplikasinya di  
Indonesia.Jakarta. Pustaka Utama Grafiti.
- Sachari. 2004. Seni Rupa dan Disain. untuk SMA kelas X. Jakarta: Erlangga

- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. 2002. Strategi Belajar Mengajar.  
Jakarta: Rineka Cipta.
- Seltiz, C., L.S.Wrighsman,S.W.Cook. 1976. Research Methods in Social  
Relations, Holt, Rinehart, and Winston, New York
- Setyobudi, dkk. 2006. Seni Budaya. Jakarta: Erlangga.
- Sipahelut, AtisahP.1991. Dasar-dasar Desain. Jakarta: Departemen Pendidikan  
Suanda. 2006. Tari Tontonan, Buku Pelajaran Kesenian Nusantara Untuk kelas  
VIII. Jakarta : Lembaga Pendidikan Seni Nusantara.
- Sudjana, 2007. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung : Rosdakarya.
- Sukiman. (2012) Pengembangan Media Pembelajaran. Yogyakarta: Pedagogia.
- Sumbo, Tinarbuko.2015.Desain Komunikasi VisualPenanda Zaman Masyarakat  
Global. Yogyakarta: CAPS
- Sugeng , Agus Priyono. 2006. Perpustakaan Atraktif. Jakarta: PT `Gramedia  
Widisarana Indonesia
- Taylor, R.H dan Bluemel, N.L. 2003. Pop-up books: an introductory  
guide,Emerald.
- Widagdo.1993. Desain,Teori, dan Prakter. Seni Pengertahuan dan Penciptaan  
Seni BP ISI Yogyakarta III/03.
- Winardi.1989. Strategi pemasaran (*marketing strategy*).Bandung : Mandar Maju
- Yayat, Nusantara. 2004. Kesenian Seni Rupa, Musik, Tari, dan Drama. Jakarta:  
Erlangga.

- Yudhi Munadi. 2013. Media Pembelajaran. Jakarta: GP Press Goup.
- Zed Mestika. 2008. Metodologi Penelitian. Jakarta. Yayasan Obor Indonesia.
- Zubaedi. 2011. Desain Pendidikan Karakter, Konsep dan Aplikasinya dalam lembaga Pendidikan. Jakarta. Kencana.
- Sri Hastanto, 1991. "*Ilmu dan seni*" dalam seminar Peksiminas I 2 – 5 Oktober 1991, Surakarta: STSI PRESS.
- Umar, Sidik. 2006. "Budaya Membaca dan Kemelekhurufan Masyarakat".  
Dalam Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi, Vol. 1 No 2 Bulan Juni  
Desember 2006, hlm. 1—16 UU RI No 43 Tahun 2007.  
Perpustakaan. Jakarta : Perpustakaan Nasional
- Dzuanda. 2011. Design Pop-up Child Book Puppet Figures Series? `Gatatkaca?.  
Jurnal Library ITS Undergraduate, (<http://library.its undergraduate.ac.id>, diakses  
pada 25 Desember 2016 pukul 12.25.  
<http://www.printninja.com> diakses pada tanggal 21 Desember 2016.  
<http://www.lidyschoonensboeken.nl> diakses pada tanggal 21 Desember 2016.

## LAMPIRAN



Poster Pameran Tugas Akhir  
Desain Komunikasi Visual



Display Pameran Tugas Akhir  
(Foto:Ilham Musyafa,2018)



Display Pameran Tugas Akhir  
(foto:Ilham Bintang Samudra,2018)





Foto Bersama Dosen Penguji  
(foto:Soki Putu,2018)



Buku Tembang Dolanan  
(Foto:Ilham Musyafa,2018)





MENTHOK

Menthok menthok itu kerdani  
 mung selihne teratai-teratai  
 menthok ya ayo ngetuk  
 ayo kerdahing ayo  
 erak-erak ngarak  
 ayo nyembat gawe  
 menthok menthok  
 mung lakumu  
 megal-megal gawe gugu

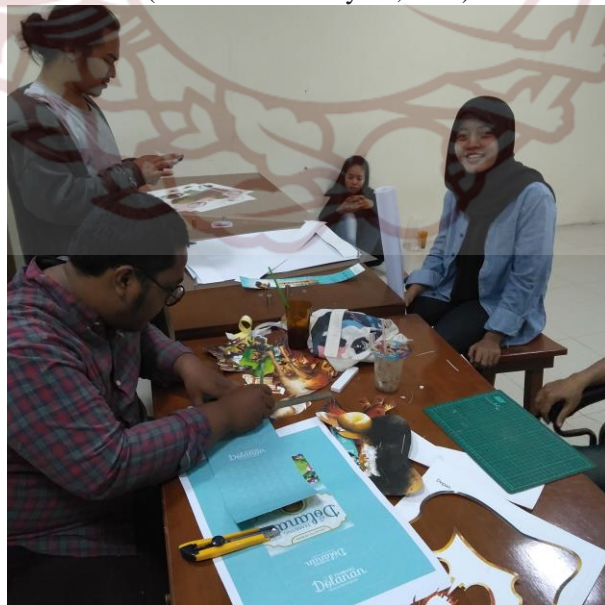
...menthok menthok  
 mung selihne teratai-teratai  
 menthok ya ayo ngetuk  
 ayo kerdahing ayo  
 erak-erak ngarak  
 ayo nyembat gawe  
 menthok menthok  
 mung lakumu  
 megal-megal gawe gugu

220

(Foto:Ilham Musyafa,2018)



Proses Display Pameran Tugas Akhir  
(Foto:Ilham Musyafa,2018)



Proses Display Pameran Tugas Akhir  
(Foto:Ilham Musyafa,2018)



Proses Display Pameran Tugas Akhir  
(Foto:Ilham Musyafa,2018)



Proses Display Pameran Tugas Akhir  
(Foto:Ilham Musyafa,2018)

